PC • MAC • 3DO • SEGA • NINTENDO • SONY

PRO ИГРЫ

Full Throttle

ПОЛНЫЙ ГИД

№4

1995 год

Infogrames в России



PHANTASMAGORIA



Road & Track: Need For Speed



FX Fighter



СЛОВЕЧКИ РЕДАКТОРА

альфа-версия

Все начинается с азов, мы начинаем мыслить буквами, прикрепленными к картинкам, потом склеиваем домики слов и, наконец, начинаем играть в компьютерные игры.
Иногда приходится отказываться от уничтожения трансгалактических гипермутантов и заниматься созиданием, и даже учиться. Пятерки и зачеты, как незамысловатые коды, обеспечивают skip level and go next. В начале учебного года можно сразу выбрать для себя Hard, Medium, Easy и с таким настроением пройти еще одну миссию, можно несколько раз загружать сохраненную игру (правда только на высших уровнях: стать вечным студентом и постоянно восстанавливаться в институте), а лучше на одном дыхании пройти до конца и радостно вздохнуть, увидев титры и с горечью осознав, что все интересное уже позади (как в платформенных играх нельзя сохраняться, а самым большим призом являются имена создателей, появляющиеся после надписи you win!).
На этот раз мы решили рассказать вам о нескольких играх жанра edutainment, слегка подразнить лучшими гонками и драками сезона и порадовать новой рубрикой СЕРФИНГ. Как ни странно, это не о спорте, а о сетевых развлечениях. Путешествия по сетям – это скорее приключения, чем action, но также захватывает. Мы будем публиковать адреса разных забавных островков WWW, на которые случайно наткнулись и приглашаем вас в это безопасное плавание.

Главный редактор
Эва Рухина

Основан в 1994 году
выходит 6 раз в год

№ 4/95 (4)

Главный редактор
Эва Рухина

Главный художник
Андрей Полегаев

Технический редактор
Ольга Кузнецова

Служба рекламы
Алексей Лаврентьев – директор
Константин Салко
Татьяна Яхнович

Служба распространения и подписки
Алексей Алехин – директор
Алексей Царев

Фото в номере
Дмитрий Смирнов

Подписано в печать с оригинал–макета
10.09.95

Формат 60x90/8. Гарнитура Гельветика
Печать офсетная.
Тираж 20000.

Общество с ограниченной ответственностью
"АНТОНЮК– Консалтинг",
адрес: 129223, Москва, пр–т Мира,
ВВЦ, ПОК.

Отдел рекламы: 216–53–90, 216–50–83
Отдел подписки
и распространения: 216–15–30
Телефон редакции: 216–75–90
факс: 216–83–56
E–mail: editors@mpc.ac.msk.su

Верстка выполнена на издательской системе ООО "АНТОНЮК– Консалтинг",
Пленки изготовлены компьютерным центром "РМ",
Отпечатано в типографии компании ScanWeb (Финляндия).



ИНТЕРВЬЮ

ИНТЕРРАКТ

СЕРФИНГ

ИГРЫ ДЛЯ ПК

ТАКТИКА

ИГРЫ ДЛЯ МАКА

СТОПКАДР

ДЕПО

В 1994 году на выставке CeBIT в Ганновере я впервые услышал слово "edutainment" от одного из потенциальных партнеров. Наверное, это словечко появилось значительно раньше - с момента появления самой идеи домашнего компьютера. Если постараться перевести буквально, это означает "обучающее развлечение".

Ты помнишь, как все начиналось...

Если бы при регистрации компании "Никита" в 1991 году какой–нибудь чиновник увидел такое сочетание слов, он, наверное, обвинил бы нас в косноязычии. "Никита" решила назвать это направление по–другому, а именно – развивающие игры (переводится как creative games). Изобретение терминов – не самоцель, важно понять, что за ними стоит. Упор был сделан на развитие во время игры интереса к конкретной предметной области (будь то азбука или анатомия). С методиками помогли шведские партнеры, а писать игры для выпускников Физтеха показалось делом вполне сопоставимым с исследованиями, скажем, в области ядерной физики. Слово рынок в те времена ассоциировалось с лотошниками и уж никак не с играми, в том числе и развивающими.

На этом прелюдия о своем безоблачном прошлом в общем–то заканчивается, и начинается суровая проза жизни под названием игровой бизнес (не путать с казино и прочими увеселительными заведениями). Кому–то пришла в голову смешная мысль, что игры можно продавать не только в Швеции. Никакого анализа спроса, никакой сегментации рынка, никакого изучения конкурентноспособных программных продуктов не было, да и просто в России подобными вещами никто не занимался! На выходе были коды программ без коммерческой упаковки и огромное желание довести их до потребителя. Весь бизнес был построен на интуиции и скудной самооценке того, что можно назвать покупаемым товаром. Даже спустя три года, когда Анатолий Карачинский спросил меня и Никиту Скрипкина, чего мы хотим добиться, признаться, готового ответа не было...

Действующие лица на рынке компьютерных развлечений

Прошел год работы в компании Никита, и я узнал, что в Зеленограде работает фирма DOKA, которая выпустила много игр и регулярно выставляется на CeBIT в Германии. Еще одним пионером и уважаемой игровой командой является фирма "Gamos" с Женей Сотниковым у штурвала. Появилась "Луна" Димы Захарова, пишет игры компания "Русс". Оказалось, что отдел Георгия Пачикова из Paragraph International написал достойные игры для Newton–а. Тем не менее на внутреннем рынке начали работать именно мы. Скорее всего по причине отсутствия специального маркетингового образования, которое подсказало бы, что потенциальных покупателей в России маловато и золотых гор не будет. Однако, некоторое время спустя после шума, который мы по непонятным причинам натворили, российские компании начали издавать игры на дискетах и CD–ROM и более внимательно относиться к отечественному рынку. Появились "Ижица", "Compact Book Publishing", "НАП Тандем", "Maddox Games".

Прекрасные, на мой взгляд, игры разработала воронежская команда "Omega Integral System" – автор "Франтиса", "Охотника на дороге" и "Анатомика", московская фирма ONP – автор незабвенной Вороны, "KD–Division" из Калининграда – автор "Biprolex". К величайшему сожалению, по разным причинам не все компании держатся на плаву на рынке домашних программ. Активно работают над созданием multime–dia–программ такие компании, как инфостудия "Экон", "Коминфо", "Интерсофт". Некоторые из вышеуказанных фирм занимаются исключительно разработкой, некоторые изданием. Если я где–то перепутал прописные и заглавные буквы в названиях компаний или кого–то забыл, прошу читателей меня простить.

Кто покупает игры в России

Нам повезло, мы угадали и нашли своего благодарного покупателя. Это папы и мамы, заинтересованные в разностороннем развитии своего ребенка. Те безумные восемьдесят долларов, за которые можно было приобрести комплект игр

"Вундеркинд", оказались не столь принципиальны для родителей, знающих толк в подобных покупках. Мы до сих пор не верим, что около двух тысяч школ и детских садов в маленькой восьмимилионной Швеции получают значимую часть компьютерного образования от "Никиты". Через некоторое время после покупки игр в России, нам присылали регистрационные карточки со словами благодарности родителей и детей (!). Замечу, что основное количество покупателей – это никакие не банкиры (у них просто нет времени делать подобные покупки), а нарождающийся средний класс: менеджеры, программисты, руководители небольших фирм и подразделений компьютерных компаний. Однако на рынке популярны не только обучалки, но и стрелялки, бродилки и прочие жанры, о чем вы и прочитаете на следующих страницах издания. За рубежом основные покупатели игр – тинейджеры, а в России на эти игры спрос, в основном, у взрослых любителей, которые тратят все свое свободное время на подобное хобби.

Кто торгует играми в России

Многие компании, в том числе и очень крупные (такие как "Lamport"), имеют отдельное направление по распространению игр и multimedia. Сейчас практически ЛЮБАЯ компания, предлагающая в прайс-листе multi-media-оборудование одновременно продает CD-ROM. Перефразируя известное выражение, даже ленивые торгуют играми. У кого-то это получается лучше, у кого-то хуже. Многие понимают, что через некоторое время американский бум дойдет и до нас, поэтому сознательно идут на опережение спроса, чтобы занять свое место на рынке под известной торговой маркой. Сегодня же российский рынок компьютерных игр несоизмеримо мал по сравнению с американским или германским. Однако, если отнестись к делу с квалифицированным прогнозом, профессиональным пониманием и некоторым творчеством, можно предположить, что российский рынок домашних программ реально формируется и готов приносить реальные доходы уже сейчас. Добавлю: если методично целиться в одну точку и работать на результат.

Основные проблемы

Во-первых.

Норма рентабельности в индустрии программного обеспечения достаточно высока, разнообразие направлений достаточно широко и места не так уж мало, что позволяет фирмам получать прибыль. Проблема в другом – отсутствие элементарных знаний по менеджменту и маркетингу при ведении программных проектов. Я консультировался у некоторых руководителей российских компаний-лидеров по разработке и изданию программного обеспечения, каким из известных способов они получают свои знания. Давид Ян (компания "БИТ") и Рустем Ахияров (компания "INZER") ответили мне таким же вопросом. В лучшем случае начинались радужные воспоминания о Физтехе. Вот и приходиться становиться профессионалом на ровном месте. Я согласен, что без ошибок не бывает успеха, но чтобы не имея элементарных знаний в этой области, изучать все галопом по Европам? Опять-таки всем нам повезло, ибо ошибки обходились не очень дорого. Если же предположить, что цены в динамично развивающемся компьютерном бизнесе измеряются сейчас не только в незаработанных деньгах, но и в упущенном времени, то цена ошибок значительно возрастет. Можно констатировать факт – есть интуиция, есть фантазия, есть минимальный опыт, пора начинать получать специальное образование. И это очень характерно для российских предпринимателей.

Во-вторых.

Многие сейчас стонут от нелегально изданных CD-ROM. Мы мечтали, когда наши игры станут настолько объемны, что проще будет купить, чем переписать. Однако нашлись желающие не переписывать для себя, а тиражировать для других. Помните крылатую фразу: "Дуся! Ты меня озлобляешь. Утром деньги, вечером стулья." (классика российских голубых воришек). Я не согласен с определением компьютерные пираты, мне больше нравится – компьютерные ворюги. Представьте себе, что вы вернулись с работы, а ваша дверь взломана и все дома вверх дном – вас обокрали. Не дай бог, конечно, но пока лично у вас чего-нибудь не украдут, вы не поймете, насколько это мерзко. Проблема рынков типа Митинского (где цена одного пиратского диска колеблется от 15 до 20 тысяч) – это проблема воровства в целом, которая актуальна не только для России, но и для многих других странах. Если некоторым взрослым людям сегодня все равно какой товар покупать – краденый или оригинальный, я надеюсь, что завтра это будет важно детям, которые играют в наши игры в школе и дома. Если кто-либо из людей, занимающихся подобными "бизнесом", читает эти строки, я хотел бы задать ему следующий вопрос: Послушайте, если будут красть у "Никиты", "Gamos", "Доки", то кто же будет делать игры на русском языке для граждан России и близлежащих государств? Ведь в цену нелегального диска не входит стоимость разработки! Однако, проблема ценообразования действительно встает достаточно остро. Стоимость и сроки разработки игр должны уменьшаться, а тиражи увеличиваться, поскольку горизонтальный рынок уже не принимает цены прошлого года.

Прогноз погоды

Есть надежда, что все будет хорошо, если предположить, что индивидуумы еще на что-то влияют. Легальный российский рынок программного обеспечения и информационных технологий достаточно твердо стоит на ногах. Я желаю успеха всем российским компаниям, работающим над программами для домашнего использования. Мне кажется, что это софтверно.

Евгений Ломко

В гостях у журнала Pro Игры начальник отдела локализации Института Новых Технологий образования и программист на Макинтоше

Сергей Парфенов

Pro: Как у вас получилось договориться с фирмой Maxis и издать русскую версию SimLife?

Сергей.Парфенов: Мы связывались с разработчиками из Maxis по факсу и AppleLink, посылали предложения русифицировать игры. Составили протокол о намерениях и потом начали работу по локализации. До этого по заказу RUI Apple я занимался локализацией программных пакетов и также переводил по мелочи разные freeware программы для Макинтоша, которые распространяются на BBS - шахматы, шашки, лабиринтики разные. И вот мы решили переводить на русский язык большие игры.

Pro: Почему же вы не начали с SimCity?

С.П.: Дело в том, что мы продаем программы для школ, и из всех предложенных нам симуляторов мы выбрали именно программу по генетике и биологии, потому что эти законы универсальны для всей планеты. Кроме того SimLife в себе совмещает SimEarth и часть SimCity (в ней можно создавать фантастические живые здания, в которых живут начальник отдела и подчиненные и взаимодействуют друг с другом).

Pro: А это правда, что школьники первым делом насылают чуму и ураганы и смотрят, как все умрет?

С.П.: Такова жизнь и она всегда заканчивается смертью. И тайное, конечно, притягивает. Если дети начинают играть без инструкции, они начинают все ломать и уничтожать. Но на самом деле большой интерес представляет документация со сценариями создания миров. К примеру, если на планете будет непоровну мужчин и женщин, то в каком случае она выживет: если будет больше мужчин или больше женщин? Или на планете останутся только травоядные животные. Можно соревноваться, чья модель мира дольше проживет и у кого получится больше интересных форм.

Pro: Кроме SimLife какие еще обучающие программы популярны в России?

С.П.: Образовательного программного обеспечения довольно много создано для Макинтошей. Кроме этой игры существует русская версия "Живой Геометрии", "Интерактивной Физики", SimAnt - симуляция жизни муравьев.
Игра "Внутри человека" (Inner body) позволяет изучить человеческое тело, в ней есть атлас, по которому можно отслеживать ваше путешествие, однако эксперты нашли некоторые ошибки в связях органов и поэтому русская версия в продажу не выйдет, хотя нельзя было все предусмотреть - тогда бы игра занимала бы лазерный диск, и есть такой подробный атлас A.D.A.M, а эта игра немножечко попроще с шутками и загадками. В игре можно играть командой или вдвоем и соревноваться: искать 4 горячие точки и находить правильный путь внутри тела от одной точки к другой, по дороге встречается смерть, всякие препятствия, инфекции, которые за вами охотятся. Наградой являются разные человеческие органы, сделанные из железа, платины и других металлов. Можно часть очков потратить на реактивные двигатели, чтобы переноситься из одной системы в другую, можно спрашивать подсказки у доктора Всезнайки.

Pro: У вас получается работать с кем-либо помимо Maxis?

С.П.: Сейчас пытаюсь связаться с Cyberdreams - разработчиками Dark Seed - так как мы уже практически перевели эту увлекательную игру на русский язык, и хотелось бы ее официально издать. Технология уговаривания зарубежных фирм такая: достаточно бесполезно обмениваться факсами и предложениями. Нужно обязательно сказать, что это уже сделано и прислать им версию. И за выполненную работу брать не деньгами, а в качестве оплаты попросить пакеты программного обеспечения. Тогда они с радостью идут на контакт. Но, к примеру, Electronic Arts и Broderbund Software, напротив не отвечают и как в бездонную бочку письма уходят.

Pro: Будете ли вы выпускать игры на CD?

С.П: У нас в ИНТе есть проект полностью русифицировать 2 CD-ROM-а: о египетских пирамидах в Гизе и о китах. На первом диске есть три раздела:

история строительства маленьких и крупных пирамид, анимация истории жизни рабов, игра с лабиринтом, по которому нужно пройти и найти гробницу фараона, и удобная справочная система. Второй диск из серии "Мир животных и растений" о жизни китов. И я пока не знаю: может быть переведем Return to Zork. Есть такая идея. Вообще, из игр на CD мне нравится "Седьмой Гость".

Pro: А если не удается договориться с фирмой-разработчиком?

С.П.: Можно же не саму игру локализовывать, а выпустить upgrade, т.е. программу для обработки другой программы, которая осуществляет перехват речевых файлов.

Pro: Какие у вас ближайшие планы?

С.П.: Мне хочется довести до выпуска муравьиную стратегию SimAnt, которая мне, честно говоря, нравится больше чем SimCity. Я уже изучил в ней все подземные ходы, и как завладеть новой территорией или переселиться в телевизор. В ней есть много скрытых хитростей. Еще существует приложение, которое позволяет создавать новых животных. Многие не знают, как растерзать гусеницу...

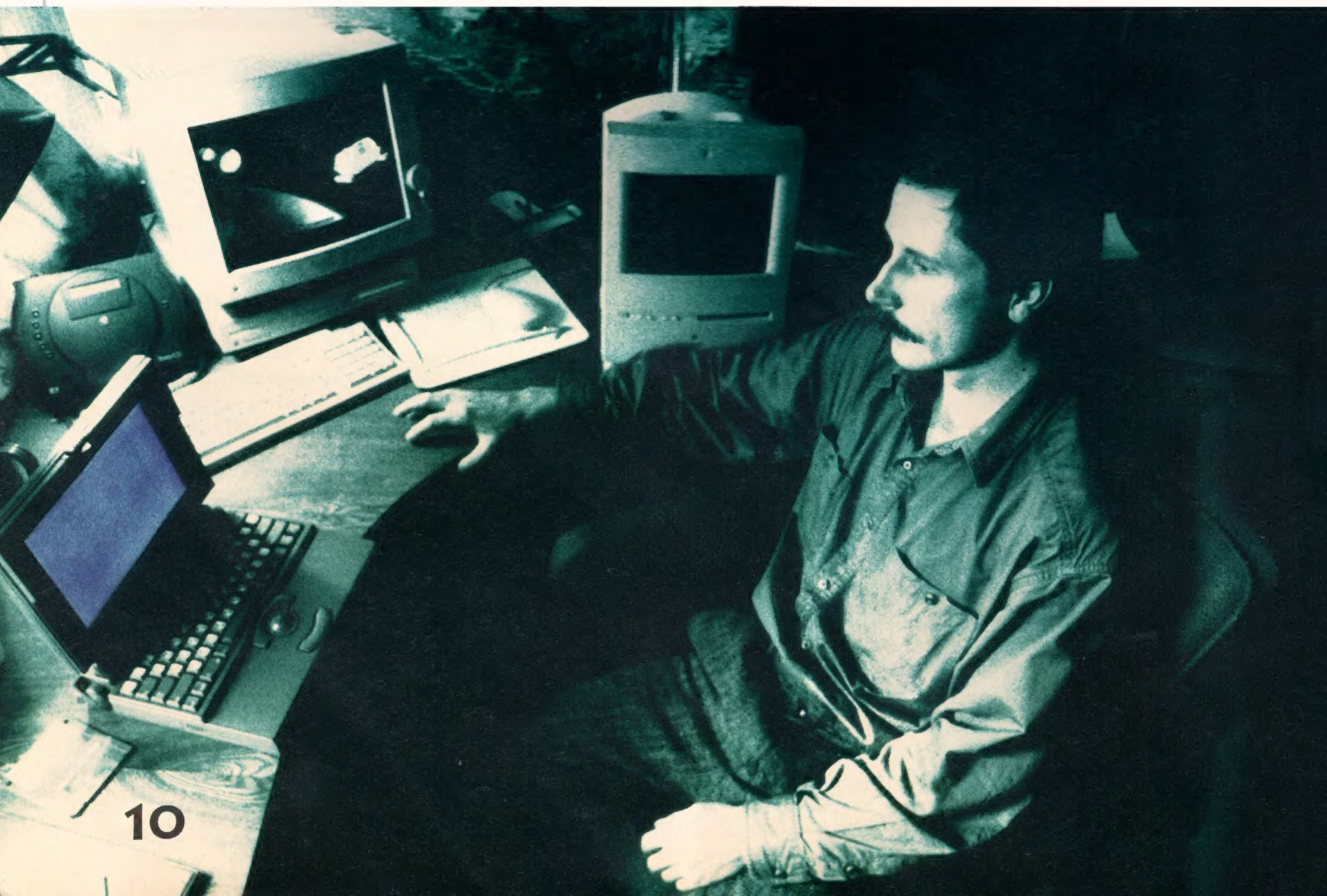
Pro: А еще говорят, что Doom - жестокая игра...

С.П.: Главная задача игры SimAnt - выжить людей из их жилища. Что поделаешь - в природе так устроено. Более сильный или умный побеждает, чтобы выжить. При этом люди постоянно топчут муравьев, то газонокосилкой наедут, то собаку выгуливают у муравейника. Но муравьи сначала подкапываются под огород, потом попадают в дом, заселяют кресла, живут в продуктах и в конце концов побеждают! При этом они должны занять всю территорию и победить красных муравьев. В игре можно ставить эксперименты: к примеру, класть камешки на муравьиных львов или брызгать инсектицидами на пауков и смотреть, от каких доз они умирают. Прежде чем локализовывать эту игру, я думал муравьи бывают красные и черные, такие мирные, хорошие, а на самом деле их существует несколько тысяч видов! В игре кроме муравьев есть еще пауки, гусеницы и жучки. Уже полностью переведена документация - около 200 страниц любопытнейших сведений с картинками и сценариями.

Потом есть еще одна на 90% русифицированная стратегическая игра - это игра A-Train. Строительство железных дорог. Развивает правильный подход к деньгам: как инвестировать, как зарабатывать, как брать заем в банке. И еще одна игра, которая развивает правильное отношение к деньгам для детей младшего возраста - это SimTower, она проще чем SimCity и доступна для 5-летних.

Pro: Какая у вас была первая игра?

С.П.: Первый компьютер, который я увидел, был ДВК-1



с перфовводом в Институте Радиосвязи. Именно там я познакомился с первой игрушкой на перфоленте (30 см в диаметре). Это была игра Star Trek. На экране возникало поле с крестиками и полигоны по нему перемещались и стреляли в 2 направлениях. Вторая игрушка была на ДВК-2 на черно-белом символьном экране - PackMan. Было большим достижением, когда я прошел в ней целых три уровня. В 1984 году я стал работать на Нейрон 966, это было уже некое подобие IBM. Конечно же был первый Larry. Потом на первых персональных компьютерах IBM - Space Quest 1, 2, 3, 4 и King's Quest. А с Маками я познакомился только в фирме "Интермикро", которая первая начала продавать эти компьютеры в России. Там я выпустил первый учебник по Макинтошу, работал в учебном центре "Интермикро". Причем первый Мак привезли без клавиатуры, только с мышью, и это ничуть не помешало его освоить - целых две недели на нем верстали без клавиатуры. Помню мы смотрели на MacOS, как на экзотику: что это за интерфейс такой простенький, детский, какое-то меню с крупными буквами. Первая программа, которую я начал русифицировать, была Timbuktu. Это программа, которая позволяет учителю заглядывать на мониторы всех компьютеров в классе по сети, либо захватывать управление любой машиной. К нам поступали ученики совершенно не знавшие английского языка и им надо было общаться с компьютером по-русски. Потом по заказу RUI Apple я стал русифицировать части операционной системы, одним из крупных заказов был интегрированный пакет Claris Works. Первый же приобретенный мною компьютер был Macintosh LC2.

Pro: А дети у вас есть?

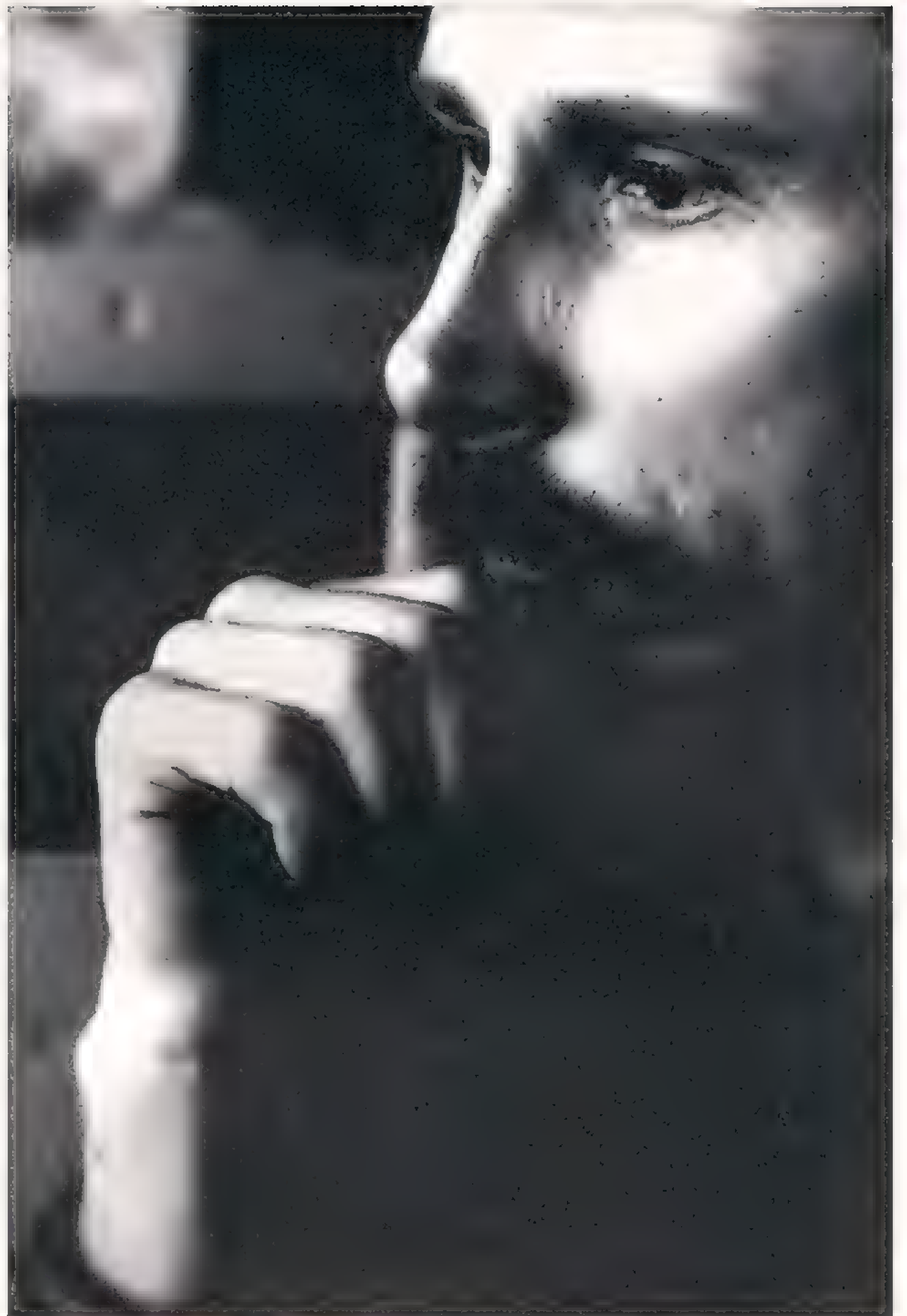
С.П.: У меня дочка 10 лет. Она все время играет в те же игры, в которые играю я. Мы все время соревнуемся, кто дальше пройдет. Сейчас она играет в Dark Seed.

Pro: Но ведь это такая мрачная игра...

С.П.: Мрачная? А вспомните как вы зачитывались Конан Дойлем в детстве! Скажем, "Марракотова Бездна"... Или "Ужас расщелины Голубого Джона"... Скажите, разве нет? Страшное всегда загадачно и привлекает. Но в тоже время, моя дочка не знает что такое Packman, да и Prince of Persia мы прошли один уровень и ей стало скучно. А в "Живой Геометрии" она с удовольствием строит какие-нибудь живые часы или играет в "Интерактивную физику". SimAnt изучает и хвастается, если что-нибудь найдет, чего я не знаю. Любит, в основном, стратегические и логические игры.

Pro: Кроме всего, вы ведь еще и администратор BBS?

С.П.: Да. Сначала BBS была на програмном обеспечении Germes, теперь это - First Class, благодаря чему можно объединить и IBM-овских и маковских пользователей. У нее встроены перекодировщики русского текста. И самое удивительное - она работает на любой машине, начиная от 64 Кб. От Macintosh Plus до Power PC. Сегодня я ношу ее с собой на Power Book, а по ночам подключаю к линии. Потом здесь есть шлюз на Internet, я могу подписываться на конференции, интересующие моих клиентов, они



могут посылать почту с интернетовскими адресами. Все пользователи имеют право доступа 30 минут. Новички имеют привелегию 10 минут - программа ее отслеживает и через 3 дня снимает. Благодаря моей BBS я познакомился с довольно широким кругом ребят, которые активно играют не только в IBM-ские игры, но и в маковские. У меня есть конференция, которая называется "игры" и сейчас на ней активно обсуждаются разные новости, многие присылают свои подсказки, делятся своими мыслями. Есть ведь много интересных вариантов: если ходишь неправильно, то попадаешь в любопытные места, правда тупиковые...

Геймеры всех сословий, откликнитесь!

Мелкооптовая партия вопросов Вашему Вниманию

АНКЕТА

Либо вы настоящий поклонник нашего журнала, либо легкомысленно впервые купили его и тем самым стали тайным членом огромного сообщества людей, журнал читавших. В любом случае, не забудьте отправить ваше секретное письмо по адесу 129223, Москва, пр. Мира, ВВЦ, ПОК, Антонюк Консалтинг Лтд., журнал PRO Игры
и зашифровать послание крестиками (или печатными английскими буквами).

Итак, мы настолько нетерпеливы и самоуверенны, что надеемся составить добротный рейтинг читательского мнения о самых популярных играх. Вы можете помочь нам, выбрав 10 программ из вашей великолепнойпамяти с обязательным указанием полного названия (хорошо бы и издателей) игры. Вы можете смело посылать ваши письма до конца года, включать в предполагаемый топ новые игры и надеяться на подарок к Рождеству!

Несколько скромных вопросов напоследок:

Ваш компьютер дома ____________________

на работе ____________________

Ваша первая любимая игра (на любой платформе) ____________________

____

Ваш возраст ____________________

Ваш пол ____________________

Что бы вы хотели получить в подарок на Новый Год?

____

____

____

10 игр, вышедших в 1995 году, и отнявших у вас много дней и ночей:

Название	Издатель/Разработчик
1	/
2	/
3	/
4	/
5	/
6	/
7	/
8	/
9	/
10	/





Мы в огромном восторге от работ, присланных в наш журнал на конкурс принцесс, и решили наградить тремя призами особо экстравагантных авторов:

Inner Voice (Москва)
Александра Левицкая (Зеленоград)
Господин Оформитель (Королевство Отаку)

Первый приз - Simon the Sorcerer 2 (Adventuresoft)
Второй приз - Prisoner of Ice (Infogrames)
Третий приз - День Рождения (Никита)

Мы поздравляем победителей и награждаем всех бесплатной подпиской на наш журнал!



Фирма Looking Glass Technologies, создавшая такие шедевры как System Shock и Flight Unlimited, теперь замахнулась на трехмерную стратегическую боевую игру один на один - Terra Nova. Играющий непосредственно управляет действиями одного из трех персонажей, отдавая в качестве командира приказания двум остальным бойцам. Вы сами задаете боевые качества персонажей, вооружаете их по своему вкусу и вперед - в бой (а он происходит, надо сказать, на весьма живописной местности). В игре Terra Nova предлагаются 40 сценариев, кроме того, есть средство создания своих собственных сценариев.

Между тем, компания Legend Entertainment во-всю старается оправдать расходы своего инвестора - Random House - за счет новой игры Shannara. Это графическое приключение по мотивам популярных новелл Терри Брука, хотя и не воспроизводит сюжет оригинала (в отличие, например, от Death Gate фирмы Legend), служит своего рода дополнением к нему. Shannara - это высокая SVGA-графика, простой и удобный интерфейс и захватывающий сюжет. В общем, дизайнеры Лори и Кори Коул, создавшие сериал Quest for Glory, старались не зря.

На просторах космоса по-прежнему лидирует Origin Systems с очередным продолжением Wing Commander IV. Новинка ожидается к Рождеству - знакомые герои, но все на гораздо более высоком уровне. При съемках киносюжетов учитываются возможности как персональных компьютеров, так и игровых приставок Sony. Качество изображения по сравнению с WC III должно значительно улучшиться.

Компания Lucas Arts тоже не сидит без дела. Винс Ли надеется удивить нас всех Rebel Assault II. В видеосюжетах будут сниматься актеры, одетые в костюмы из фильмов Star Wars. Видеосюжеты не только напоминают любимый сериал, но и помогают соединить воедино 15 игровых уровней. Сам gameplay - это полеты на истребителях Rebel, стрельба и гонки среди фантастических ландшафтов, а самое приятное состоит в том, что можно сохранять игру по завершении каждого уровня.

Тем, кто предпочитает обмениваться выстрелами с попутчиками, придется подождать появления игры Screamer производства Virgin - это похоже на Ridge Racer с ездой по городу. Для любителей погорячее скоро выйдет игра с невинным названием Maximum Roadkill фирмы Take 2, в которой вы выступаете в роли мотоциклиста-убийцы.

Французская фирма Delphine Software, известная своей игрой Flashback, также сделала новую игру в 3-D под названием Fade to Black. Фантастический мир Flashback теперь стал трехмерным, в итоге получилось нечто вроде Alone in the Dark. Играющим предстоит при помощи лазеров сражаться с чудовищами, причем наблюдение можно осуществлять под разными углами, а решение разного рода объектных головоломок будет вызывать все новые зрелищные эффекты.

Скоро появится компьютерная игра ChronoMaster, созданная по одноименному роману Роджера Желязны фирмой Capstone совместно с DreamForge. В этом слоеном пироге из множества галактик и пространств придется совершать массу перемещений, что опять же напоминает путешествия во времени.

Epic Megagames выпустит продолжение One Must Fall — боевой игры с участием роботов, имевшей немалый успех в прошлом году. В новой версии, как водится, будут новые более детализированные роботы, дополнительные движения, новый фон и несколько новых персонажей. Но это лишь промежуточный этап на пути к трехмерной боевой игре, появление которой ожидается в 1996 году.

Фирма I-Motion, продолжая традицию приключенческих трехмерных игр, предлагает новинку под названием Knight's Chase, которую издаст в октябре Infogrames. Все просто - герой переносится в дремучее средневековье дабы спасти свою похищенную любимую и покарать обидчика, бегает по трехмерному замку, сражается с врагами и решает по ходу дела головоломки в стиле Alone in the Dark.

Компания Bullfrog Software выпустила Magic Carpet II: The Nether worlds и Creation, похожую по стилю на Magic Carpet, только действие происходит в глубинах океана. В Magic Carpet II есть новые "ночные" и "подземные" уровни, а также новые чудовища, заклинания, ландшафтные эффекты и усложненные задачи. Что же касается подводного приключения, то графика там просто потрясающая, создается эффект присутствия, и, конечно, поддерживается сетевой режим. Для разнообразия компания Bullfrog работает в настоящее время над совершенно особым проектом под названием The Indestructibles. В игре будет возможность создать своего собственного героя, задав по своему желанию физические и умственные способности, и путешествовать сквозь каменные городские джунгли. В борьбе с противниками можно пускать в ход буквально все элементы окружения - вплоть до фонарных столбов и почтовых ящиков. Вся игра сделана в 3-D и перспективе от первого лица.

Джейн Йенсен, создатель образа сверхъестественного охотника в игре Gabriel Knight фирмы Sierra, написала еще одну жуткую историю, в которой очень трудно уловить грань между сверхъестественными и психологическими явлениями. В новой игре Gabriel Knight 2: The Beast Within возвращение загадочного охотника на свою историческую родину Германию обставлено при помощи фотографических фонов и живых видеоизображений актеров.

Наиболее претенциозной новинкой станет видеоигра Ripper производства Take 2, на создание которой ушло целых 2,5 миллиона долларов. В главных ролях снялись Кэрин Аллен, Бургис Мередит и Кристофер Уолкен, а музыка исполняется группой Blue Oyster Cult. В этом "ужастике" должны сойтись воедино готические кошмары и кибернетические монстры.

Похоже, что реальные приключения стали привлекать больше внимания среди создателей приключенческих игр. Новинка фирмы Sierra под названием Police Quest основана на реальной тактике полицейских подразделений при выполнении различных заданий. Кроме того, бывший начальник полиции Лос Анжелеса Гейтс и продюсер фильма Cops Тэмми Даргэном разрабатывают новую игру при содействии полицейского управления Лос Анжелеса.

Любителям Descent (производства фирмы Interplay) должна понравится игра Zone Raiders фирмы Virgin. Тот же эффект кругового обзора и движения, тот же сетевой режим, только добавили новые задания, для выполнения которых придется посетить фантастические области, именуемые зонами.

TekWar фирмы Capstone (появится не раньше начала 1996 года). TekWar представляет собой активную приключенческую игру, в которой главному герою предстоит разрушить планы наркомафии на улицах Лос- Анжелеса. Хотя в игре использована технология 3D "от первого лица" в стиле Doom, это будет нечто большее, чем просто мордобой со стрельбой. Если работать в основном головой, задания можно выполнить с минимальным количеством трупов

В игре Fury 3, разработанной Microsoft под Windows 95, использована та же графическая база, что и в Terminal Velocity фирмы Apogee. Обе игры очень похожи - те же бои с воздушным противником и атаки на наземные объекты — разница лишь в том, что в Terminal Velocity можно играть по сети, но зато она несовместима с Windows 95.

В конце 1995 года увидят свет продолжения целого ряда космических эпопей. Пожалуй, раньше всех появится в продаже Star Control III фирмы Accolade. В этой игре, разработанной фирмой Legend Entertainment, будет все, что приносит успех космическим приключениям: бои с различными углами обзора, разнообразные анимационные инопланетяне и даже сложный нелинейный сюжет.

Lucas Arts готовится выпустить приключенческую игру Dig, созданную по мотивам недолговечного сериала Стивена Спилберга Amazing Stories. Сюжет таков: трое астронавтов натыкаются на загадочный инопланетный корабль, который уносит их в бескрайние дали космоса. Затем действие продолжается на одинокой планете, где играющему, руководящему действиями троих героев, предстоит выяснить, чего же хотят бессмертные обитатели планеты в качестве платы за возвращение землян домой. Хотя специальные эффекты были разработаны студией Light & Magic под руководством самого Джорджа Лукаса, качество изображения персонажей не выше, чем в ранних играх фирмы Sierra.

Помимо компьютеризации популярных настольных игр, многие компании намерены предложить продолжения и дополнения к своим наиболее удачным стратегическим программам. Bullfrog Software продолжит серию игр Theme (первая из которых именовалась Theme Park), выпустив новинку - Theme Hospital, где целью играющего будет превращение заштатной больницы в первоклассный ультрасовременный госпиталь. Любителям Jagged Alliance (производство Sir Tech) придется пустить в ход все свои боевые навыки в новой игре Jagged Alliance Head-To-Head, рассчитанной на двух игроков (играть можно как по модему, так и в сети). Пакет включает новую карту плюс редактор сценариев, дополнительные вооружения и новую графику.

Примерно то же самое можно сказать и о Warcraft II, графика производит хорошее впечатление, действия войск вполне реалистичны. Игра рассчитана на нескольких (аж до 7) игроков. И чего в ней только нет: магические заклинания, борьба за право добычи нефти на морском дне, эскадрильи и даже подводные лодки.

Немецкая фирма Blue Byte Software выпускает игру The Romans - продолжение игры Serf City (разработчики SSI). Основа та же, но появилось видео и новые опции.

В конце 1995 года увидят свет продолжения целого ряда космических эпопей. Пожалуй, раньше всех появится в продаже Star Control III фирмы Accolade. В этой игре, разработанной фирмой Legend Entertainment, будет все, что приносит успех космическим приключениям: бои с различными углами обзора, разнообразные анимационные инопланетяне и даже сложный нелинейный сюжет.

Knowledge Adventure ориентировала свою игру Pyramid на молодую аудиторию, но получилось ужасно увлекательное приключение, действие в котором начинается в 1908 году. Затем вам предстоит отправиться в гораздо более далекое прошлое, дабы помочь древним египтянам в строительстве Великой Пирамиды. Это одновременно приключение, головоломка, образовательная программа и игрушка в духе SimCity.

Фирма Trylobyte, не долго думая, взяла трехмерное окружение в стиле The 7th Guest и The 11th Hour, добавила персонажей мультиков в стиле Ханны Барбара, и получилась юмористическая игра Clan Destiny (скоро она появится в продаже) об американской семье, приехавшей в населенный призраками шотландский замок.

В игре Toonstruck производства Virgin творится черт знает что: художник-мультипликатор (его роль играет Кристофер Ллойд) волею судьбы попадает в мир своих творений, то есть, мультиков (помните фильм "Кто подставил кролика Роджерса?"). Играющему предстоит иметь дело с мультипликационными фонами и персонажами, роли которых озвучены голосами таких талантливых актеров как Дом Делуис, Тим Керри и др. В основу сценария положена война между добрым Королем Хью и злым королем Нефариусом.

Игра NetRunner будет выпущена фирмой Interplay не раньше начала следующего года. Это будет нечто вроде кибернетического варианта Твин Пикс с примесью истории Робин Гуда.

аутоэнек бат
конфиг сис

НОВОСТИ

Более 100 маковских игр и мультимедиа titles анонсированы на лондонской выставке ECTS. Этой осенью появятся для Мака замечательные action-игры (уже ставшие хитами на ПК): Dark Forces и Primal Rage. Летом появилась в продаже маковская версия Doom.

Компания "ДОКА" объявила о разработке первой на российском рынке стратегической компьютерной игры под рабочим названием "Total Control". Действие игры разворачивается в 4-ом тысячелетии нашей эры. В центре сюжета - борьба за ресурсы на далекой пустынной планете. Вы играете роль представителя Межзвездной Корпорации, ответственного за освоение планеты. Вы можете строить производственные и оборонные объекты, производить и тренировать роботов, вести бои в воздухе и на планете. И так до тех пор пока вы не столкнетесь с активностью конкурентов... В игре большое количество трехмерной графики и анимации (SVGA), авторской музыки и звуковых эффектов. Появление игры на CD-ROM планируется к 1 декабря.

29 июля компания Compulink провела в своем новом салоне домашних компьютеров на Новом Арбате презентацию шлемов VR. Компания Compulink является эксклюзивным дистрибьютором фирмы Forte Technologies Inc. в России и привезла первую крупную партию шлемов VFX1. Это уникальная мультимедиа периферия для домашних ПК. Сейчас этот шлем поддерживают такие стереоигры, как Darker, Magic Carpet и Descent.

2-04-95 8:13p

Hi-Octane

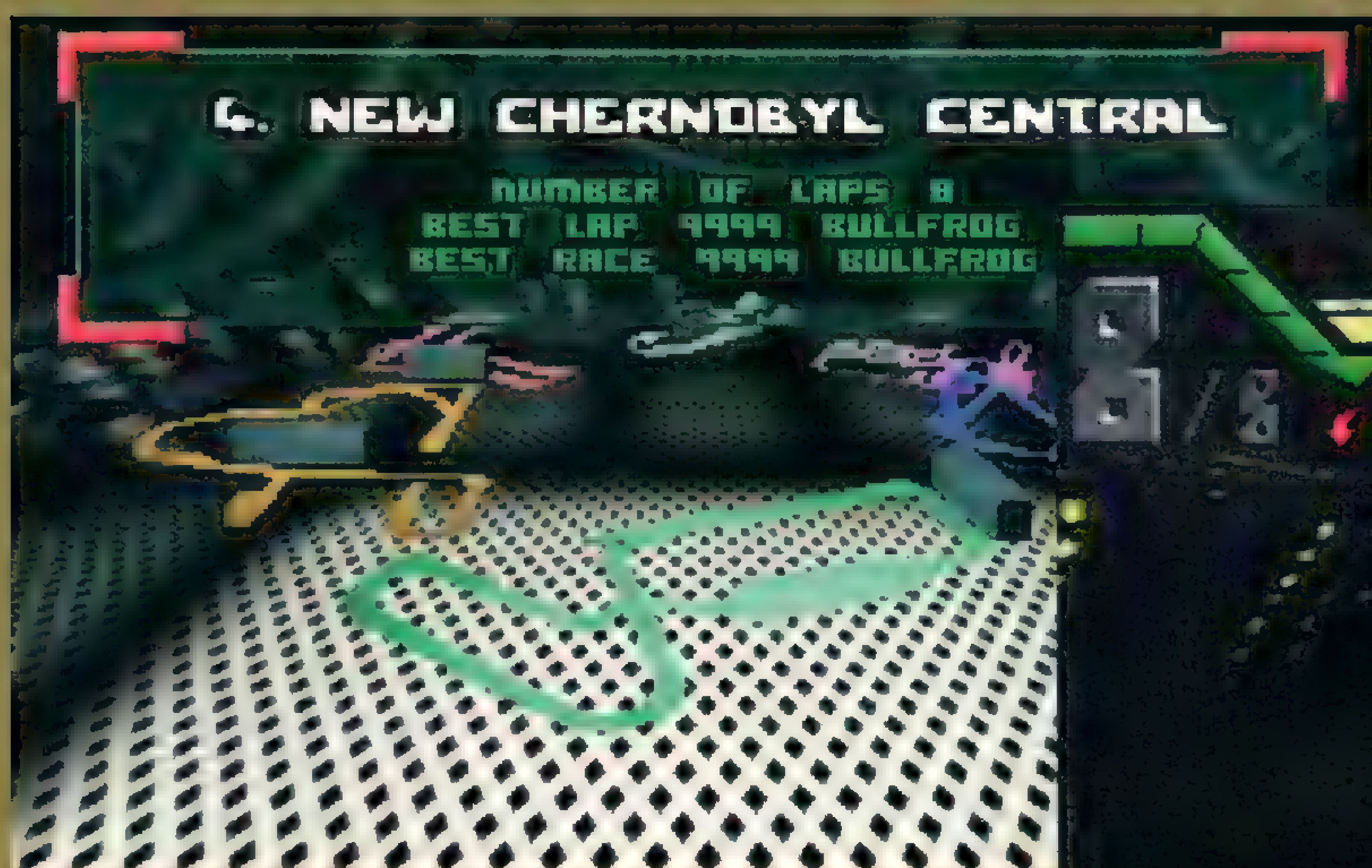
Electronic Arts/Bullfrog
486, SVGA,
1 Mb HD,
CD-ROM,
SoundBlaster
джойстик, сеть

Да это же Magic Carpet с двумя степенями свободы! Не леталка, но и не гонялка в чистом виде – у машин здесь нет колес (да и на автомобили здесь кое-как похожи только две машины из шести: тяжелый грузовик и спортивное купе), Вы парите в двух метрах над плавно летящей под вас широкой трассой в окружении довольно мрачных стен, обрывов и пустых построек, уходящих в фирменный Bullfrog-овский молочно-белый туман. Всего в игре 6 трасс (среди них даже Чернобыль). Ваше ветровое стекло (вообще-то нет и намека на то, что вы сидите внутри машины) пестрит диалогами и футуристическими заменителями спидометров и тахометров – вычурными разноцветными графиками, иногда на нем появляется пара-тройка дырок от пуль коллег по трассе. Вы можете играть по сети в восьмером и вдоволь пострелять по своим друзьям. В небе над вами висят роботы-ремонтники, но их помощи есть предел – собирайте висящие в воздухе кристаллы-бонусы, вовремя заезжайте в сквозные станции подзарядки топливом, щитами и боеприпасами и вы продлите себе жизнь.

Эта игра довольно скучна и прямолинейна, как жужжание реактивной турбины, что обьясняется массивным мотором игры, не оставившим места для сюжетных ухищрений. Довольно значительный минус Hi-Octane в трудоемком и неуклюжем управлении машинами, которое, кстати, совершенно одинаково для всех моделей: как у грузовика Jugga, так и у иглоподобного Vampyr.

Короче, при современной тяге производителей к играм красивым, но пустым я бы выбрал сложный Magic Carpet (верность фирме) или шедевр, описываемый на следующей странице

Андрей Полегаев





Игра предоставлена фирмой "Юнивер"
тел. 181-53-88

Need For Speed

Потребность в скорости уже вышла на платформе 3DO, настала очередь PC.

Этой игрой один из авторитетнейших американских автожурналов Road & Track решил утереть нос производителям различных компьютерных автосимуляторов и это ему великолепно удалось (не без помощи программистов–виртуозов из Electronic Arts)! Куда как ни спецам–автомобилистам знать все тонкости самых крутых спортивных автомобилей нашего времени: Lamborghini Diablo VT, Ferrari TR512, Porsche 911 Carrera, Chevrolet Corvette ZR–1, Toyota Supra Turbo, Mazda RX–7, Honda NSX, Dodge Viper RT/10 (одни имена звучат как музыка!). И никаких безымянных реактивно–антигравитационно–сверхзвуковых тарелок с гиперплазменными уничтожителями соседей. Игра для настоящих ценителей и просто фанатов автомобилей. Все в ней максимально приближено к реальности: ручное переключение скоростей (клавиша A–вверх, Z–вниз) с нейтралью и задним ходом; ручной тормоз (spacebar), которым так приятно срывать машину в занос; есть даже гудок (клавиша H). Для каждой машины свой специально оцифрованный, только ей присущий звук мотора: гулкий перекат Porsche, ровный вой роторно–поршневой Mazdы и низкий рев 8–литрового монстра Dodge. Слух привередливых игроков наверняка порадует поскрипывание рулевой колонки, щелчки и рокот трансмиссии. Единственный недостаток: скорость измеряется по–американски в милях в час (1миля = 1.6 км).

Графика не отстает от звука. Очень кстати приятные видеозаставки при выборе каждой машины и эффектное интро к игре. За своими маневрами в роскошном 3D окружении можно наблюдать с трех позиций: из фотографически великолепной кабины (у меня сложилось впечатление, что в этом режиме быстрее и удобнее управлять), чуть сзади и сверху (в этих двух режимах смакуется реальность гонки: дым из под бешенно вращающихся колес, черные полосы горелой резины на асфальте при пробуксовке и даже тормозные огни). Можно регулировать дальность линии прорисовки горизонта и, естественно, качества картинки.

На выбор предлагаются 6 трасс: побережье, город, Альпы, гоночная трасса и пара хайвеев. Всех их можно проехать, соревнуясь с часами, со всеми остальными оппонентами в Single Race или в Tourn ament (если выиграете, то дается возможность проехаться по седьмой bonus–трассе), а также можно играть с живым человеком по модему. После, гонку можно посмотреть в replay с восемью различными точками съемки.

Напоследок несколько "рецептов": шикарно стартовать можно, раскрутив мотор до предела на нейтрали (передача N) и резко включить первую; живописный занос получается, если на скорости выше ста дернуть "ручник" одновременно с поворотом руля; красиво кувыркнуться поможет столкновение с бордюром по касательной на скорости около 150.

Берегитесь! Эта игра еще больше разожжет в вас желание (Need) приобрести реальную супермашину (For Speed) и придется утешаться, купив с ближайшей получки радиоуправляемое багги.

Андрей Полегаев



The Last Dynasty

Sierra On-Line/Coctel Vision
2 CD-ROM
Windows 3.1
486/25Mhz, 8 Mb RAM,
2 Mb HD
Soundblaster
мышь или джойстик



Два молодых человека, Мел и Док, неожиданно исчезли... в тот же день, когда над городом были замечены летающие тарелки. Их опустевшая квартира, по свидетельству полицейских, наполнена непонятными электронными устройствами. Их учитель говорит, что они были сиротами. Неизвестно, братья они или просто друзья... Они всегда были необыкновенно талантливы в том, что касалось техники, и однажды похитили огромное количество радиоприемников, чтобы построить некое устройство – оно должно было, по их словам, "посылать сигналы в космос"...

Что случилось, выяснить нетрудно. После того как Мел узнал, что он принадлежит к династии, свергнутой злым тираном, он вместе со своим другом Доком присоединился к войскам космических пиратов. Ему предстоит победить лорда Айрона и вернуть обратно главный дар его династии – Универсальное знание. Естественно, вас ожидает множество космических миссий, после чего вы попадете на некую космическую станцию, где игра из стрелялки неожиданно переходит в adventure. Две игры в одной! Казалось бы, неплохо. Но разработчики не больно старались. Первая, космическая часть поражает убогостью графики. "А почему не SVGA, почему нет рендеринга в реальном времени?"– скажет игрок, разбалованный Wing Commander III или Privateer. Графика настолько угловатая, что поневоле вспоминается конструктор Лего. Кроме того, все вражеские корабли атакуют одинаково. Наверно, вам это понравится, если вы любите легкую добычу. Но после семи-восьми миссий подряд желание перейти ко второй части игры, к adventure, становится навязчивым.



Кокпит корабля достаточно удобен. Размер многих датчиков можно менять, если есть желание, а сами датчики – двигать с места на место. Их можно поставить в цифровой режим, можно оставить колышущиеся стрелки – кому как удобно. Можно вызвать трехмерную карту-сетку и узнать по ней, в каком направлении летят враги и какие именно (нажимая правую кнопку мыши, вы получаете краткие спецификации каждого корабля). Миссии сохраняются автоматически, самому во время боя сохраниться нельзя.

Игра изобилует живым видео, и пропустить его никак нельзя. Понятно, иначе сюжета не узнаешь. Но в хорошей игре сюжет не проясняется за счет видео, а раскры-





вается в самих миссиях. Если вы играли в Creature Shock (статью об этой игре можно прочесть во втором номере журнала), вы поймете, о чем речь. В Last Dynasty, к сожалению, интро и миссии не сбалансированы: только что вы пытались разобрать, о чем беседуют главные герои Мел и Док (чаще всего ни о чем), не поспевая за их подростковой английской скороговоркой, и вдруг снова оказываетесь в кокпите космического корабля. Дезориентирует, знаете ли.

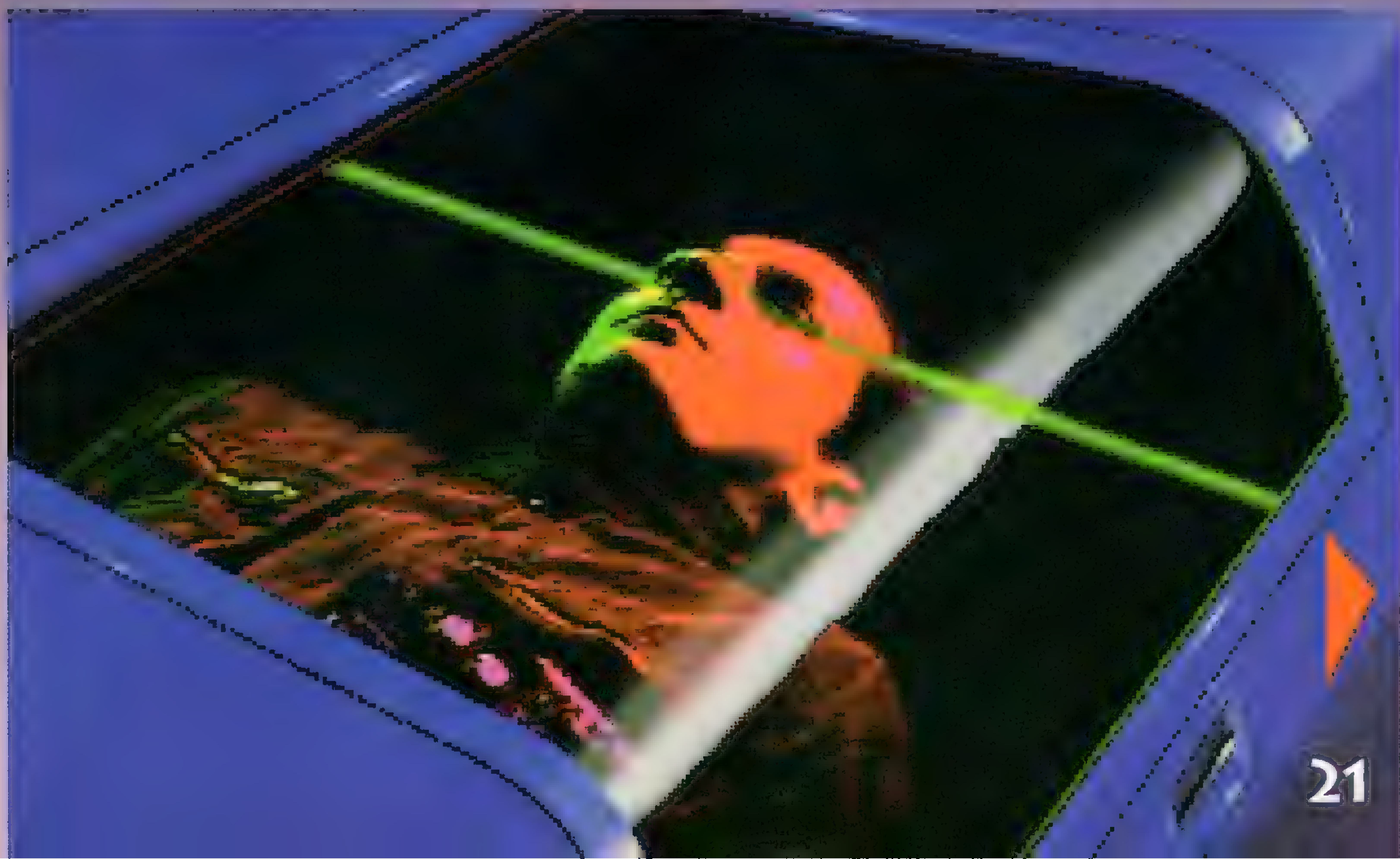
Фу–у!!! Наконец–то программа требует CD номер два. Вот теперь, наверное, поиграем... Нет, не настраивайтесь. Вторая часть напоминает Cyberia, но ей недостает интерактивности. Сюжет разворачивается достаточно линейно. Рано или поздно начинаешь тосковать по первой части, где действия было все–таки побольше.

Возникает подозрение, что создатели игры просто решили слепить вместе две посредственные части в смутной надежде, что они дополнят друг друга и в результате чудом возникнет нечто увлекательное. Но эта игра не может реально соперничать ни с Wing Commander, ни с X–Wing. Космические стрелялки и леталки сейчас крайне популярны, и качество – далеко не последний критерий, когда идет речь о мощной конкуренции со стороны Electronic Arts, Origin или LucasArts. Графический engine двухлетней давности, увы, не в силах "разогнать" космический корабль до сверхсветовой скорости.

Зато к радости "космических пиратов" благодаря совместному проекту Sierra On–Line и компании Lamport эта игра распространяется в России с руководством пользователя на русском языке.

Аллена Кравченко

Игра предоставлена
Электротехническим Обществом
Тел. 928-75-18



Jagged Alliance

Sir-Tech/MADLAB Software
4 Mb RAM, CD-ROM drive, 15-25 Mb HD, MS-DOS 5.0, мышь Adlib, Sound Blaster



Эта игра представляет собой сложное сплетение жанров. Ее нельзя как-то точно определить. Тут и RPG, что порадует ветеранов Eye Of Beholder, и управление – на радость "цивилизаторам" и любителям UFO, да и стратеги тоже не останутся в стороне.

Сюжет нельзя назвать сверхоригинальным: злой ученый Люкас Сантино захватил остров Метавира. на котором ранее проводились ядерные испытания. Ваша задача, естественно, отвоевать остров обратно. А вот как это сделать, смотрите ниже.

Игра начинается с того, что вы набираете команду наемников. В банке данных Международной Ассоциации Наемников (A.I.M) к вашим услугам около 50 "псов войны" из разных стран (есть даже русский наемник Иван Долвич, который в течение всей игры смешно говорит по-русски, а когда нанимаешь его, он угрюмо молвит: "Корошо, я буду работать на тебя... Проклятый капиталист!.."). Каждый боец обладает собственными характеристиками: выносливостью, меткостью, умением обращаться с лекарствами (пригодится вылечить раненного товарища) и общим опытом. У каждого есть собственное оружие, от револьвера S&W до полуавтоматической винтовки с оптическим прицелом M16 Rifle, а также набор всяческих stuff'ов – металлоискателей, отмычек и т.д. От этого всего зависит плата наемнику. Не нанимайте сразу более четырех – вскоре вам нечего им будет платить.

После того, как команда выбрана, вы отправляетесь спать (утро вечера мудренее). Утром следующего дня ваша команда оказывается на острове и вы можете отправляться отвоевывать любой соседний сектор (всего их на карте 60).

Управление и интерфейс в игре легки и удобны. Все выполнено тщательно и логично. Чтобы выбрать бойца – дважды кликните на его портрете. При использовании предмета поместите его в правую руку бойца, нажмите правую кнопку мыши, потом щелчком левой кнопки покажите, на чем его использовать. Если вы хотите, например, открыть ящик, нажмите Ctrl, курсор примет вид руки, затем кликните мышью на ящике. Если у бойца есть камуфляжный набор, то он может окрасить свою одежду и товарищей в защитный цвет. Если у наемника есть металлоискатель, то вы можете приказать ему искать вещи, которые закопаны в земле. Для этого вложите металлоискатель ему в руку,нажмите правую кнопку и укажите направление, в котором искать.



Кнопка DONE вверху экрана используется для передачи хода противнику. Кнопкой TRAV вы можете послать своих бойцов в другой сектор. Кнопка INV вызывает экран имущества данного бойца. При нажатии кнопки MAP появляется карта острова. ABORT возвращает к началу текущего дня. По мере истечения времени полоска вверху экрана окрашивается в красный цвет и день заканчивается.

Когда вы попадаете в сектор, захваченный головорезами Сантино, время начинает идти в боевом режиме. У каждого бойца есть некоторое количество единиц времени (зависящее от его здоровья), в течение которого он может совершать активные действия (идти, стрелять). Когда у всех ваших бойцов заканчивается время, вы передаете ход противнику. Старайтесь не рассеиваться: враг может появиться неожиданно и напасть, а в одиночку с ним обычно справиться трудно. Когда вы застрелите всех противников в этом секторе, боец сообщит вам об этом. После этого боевое время сменяется на обычное и вы можете переходить в другой сектор.

Интересно, что наемники исполнительны до тупости (на то они и наемники), если парень стоит на палящем солнце, то ни за что не

догадается сам отойти в тень и будет стоять, пока не свалится от солнечного удара.

Не надо забывать, что наемникам надо платить. Вы должны нанимать туземцев для работы и добычи сока корней неких деревьев. (но пока вы не найдете штучку под названием micro-purifer, которая нужна для очистки сока, вы не сможете добывать сок). Для этого в начале нового дня кликните на надпись TAPPERS, а затем на сектор, куда вы хотите послать работников. Деревья, готовые к сборке, обозначаются на карте зелеными точками, работники – желтыми. Чтобы врагам не пришло в голову истребить ваших работников, вы должны также нанять охранников. Охранники же набираются примерно так же, как и работники, только кликнуть надо на кнопку GUARDS.

Игра прекрасна прежде всего своей логичностью и, несомненно, понравится всем. Если вы поиграете в нее один раз, вас неотвратимо потянет поиграть в нее еще и еще раз. И когда же наконец этот парень согласится пойти ко мне в команду?.. Так что же лежало в этом ящике?..Обязательно сыграйте, и вы ответите на свой главный вопрос!

Алексей Ковалев

[illegible]







FX Fighter



Argonaut/GTE
486DX 33Mhz
2x CD-ROM drive
4 Mb RAM
VGA 256 colours
14 Mb HDD

Однажды, на нашей орбите появился странный космический корабль, напоминающий камень. Управлявший им зеленолицый верзила страдал легкой манией величия:"Я самый ужасный боец во вселенной, практически непобедимый, Майк Тайсон против меня – просто ничто. Я уничтожил тысячи цивилизаций, мне покорились сотни галактик и никакая захудалая Солнечная система не сможет встать у меня на пути к господству над Вселенной. Если вы победите меня, то мой корабль станет вашим, но если вы проиграете, то все планеты будут уничтожены и я превращу вашу галактику в пыль!".



Вы, конечно, испытываете желание отомстить за братьев по разуму. У вас есть такая возможность вместе с новинкой этого сезона – игрой FX Fighter. В игре "Спецэффектный боец" (FX Fighter) вы выбираете любую из восьми планет, причем каждая отправила на борьбу с враждебным пришельцем своего лучшего бойца. Нет, вы только представьте себе: восемь разных бойцов, восемь уникальных боевых стилей и, наконец, чемпион, которого нужно обязательно победить во благо всей Вселенной! Плюс ко всему 3–D в реальном времени, качественный CD звук и около 40 боевых приемов, ударов и движений. По словам разработчиков Argonaut Software Ltd. – это первый в своем роде продукт, выполненный по совершенно новой технологии производства компьютерной графики. На сегодняшний день существует множество классических игр типа Head–to–Head, среди которых небезызвестный "Mortal Combat" и "Street Fighter", но если вы хотите сразиться с почти реальными соперниками, имеющими свободу движений и попробывать свои силы в качестве главного бойца Вселенной, то "FX Fighter" – это игра для вас. Принцип ведения боя существенно отличается от принципа, применяемого в других подобных играх. Здесь учитывается не только мастерство бойца, но и его глубоко продуманная тактика. Вы конечно можете отправить соперника в нокаут, поразив его немыслимыми комбинациями ударов, но также можно просто выкинуть его за пределы ринга. В этом случае победа присуждается вам и вы выигрываете данный раунд или весь поединок. Например, поединок с Siren проходит в замке потерянной Атлантиды, где бойцы сражаются по колено в воде, и если выбросить соперника за ринг, то он медленно скроется в черной пучине океана. Звуковое сопровождение выше всяких похвал: плеск воды, звуки ударов и конечно же финальные высказывания бойцов – все это реальный CD стерео звук. Также есть возможность устраивать собственный, галактический турнир с главным призом в виде жизни, дарованной победителю. Стоит сказать, что после победы над соперником, он автоматически выбывает из турнира навсегда и его родная планета взрывается.

Но есть ли в игре какие–нибудь недоработки? Как и во всякой игре они конечно есть. За качество игры нужно платить ее легкостью, и хотя здесь можно установить любой уровень мастерства бойцов, пройти игру достаточно легко. Управление может осуществляться как с клавиатуры, так и с помощью специального контролпада. При желании можно изменить управление по своему выбору, изменить длину поединка, количество раундов и скорость движения бойцов, регулировать детализацию экрана, громкость музыки и эффектов.

Можете познакомиться с характеристиками всех бойцов, с их сильными и слабыми сторонами, а также с тактикой ведения боя, но запомните здесь нет призов за второе место – только мешки для тел.

Евгений Луньков



Игра предоставлена фирмой "Юнивев"
тел. 181-53-88

SHEBA

Возраст: 20 лет
Пол: женский
Профессия: охотник
Родная планета: RHOMB – поверхность этой планеты покрыта обширными саваннами и высохшей растительностью. Эта участница принадлежит к высокоразвитой монархии Feran. Ее основу составляет раса людей-львов, живущих по законам джунглей. Она невероятна быстра и очень опасна. Обладает огромным запасом приемов, но чаще всего добивается победы, вытолкнув соперника за ринг. Ее сильной стороной являются коварные удары снизу, но если вы обладаете сильной защитой, то победа вам обеспечена.

MAGNON

Родная планета: INFERNO – постоянные вулканические извержения и метеоритные дожди ни дают ни единого шанса на выживание. Единственными обитателями являются существа, состоящие из вулканической лавы.
Достаточно серьезный соперник и к тому же самый крупный из всех участников. Его сильной стороной является способность "дышать огнем". Обладает невероятной силой и предпочитает открыто идти в атаку, практически не защищаясь. Использует не очень длинные комбинации ударов, но отнимает очень много энергии.

VENAM

Возраст: 25 лет
Пол: женский
Профессия: воин
Родная планета: PERES – на этой планете доминируют тропические леса и подземные каньоны. Постоянные кислотные дожди привели к мутации многих обитателей леса. Этот участник представляет собой мутировавшего хищника мира насекомых – богомола. Он черезвычайно опасен и хладнокровен, не побрезгует посредине боя попить у вас кровь и его длинные лапы невероятно сильны. Как ни странно, но победить его достаточно просто, для этого нужно использовать исключительно длинные комбинации ударов.

JAKE

Возраст: 31 год
Пол: мужской
Профессия: телохранитель
Родная планета: SENTRAL – массивный, перенаселенный и ужасно загрязненный мир. Промышленность развита настолько, что для жилых домов не осталось места, и поэтому представителям людей нужен гигантский корабль чемпиона.
Jake – телохранитель президента корпорации, застроившей планету своими заводами и фабриками. Невероятно сильно физически развит, также обладает большими умственными способностями. И именно поэтому он не так безжалостен, как другие участники. Как ни странно, но все стороны у него сильные, но если вам удастся найти лазейку в обороне, то считайте, что вам повезло. Богатый арсенал приемов делает его самым ярким предендентом на победу.

CYBEN

Возраст: 53 года
Пол: мужской
Профессия: инженер
Родная планета: AXONE – планета очень богатая полезными ископаемыми и минералами, но не имеет собственной атмосферы. Полностью автоматизирована, населена киборгами и всевозможными роботами (как в м/ф "Тайна третьей планеты", на планете Железяка).
Киборг – боевая машина. Его арсенал включает в себя: циркулярные пилы, ракетный двигатель и многое другое. В свободное время от сражений служит как транспортное средство, робот-такелажник и картофелесборочный комбайн.

ASHRAF

Возраст: 75 лет
Пол: мужской
Профессия: духовный человек
Родная планета: KARLAK – нет во всей Вселенной планеты, где так сильно развита религия, причем в военных целях. Разработана военная магия, страшные заклинания которой посильнее, чем любая атомная война. Этот участник до турнира был профессором оборонной магии. Но услышав, что кто-то считает себя злее его, не удержался и вступил в турнир на первых ролях. Его магические способности наводят ужас на противников, а его резвости в 75 лет можно только позавидовать. На мой взгляд самый грозный соперник из всех, не считая чемпиона.

KIKO

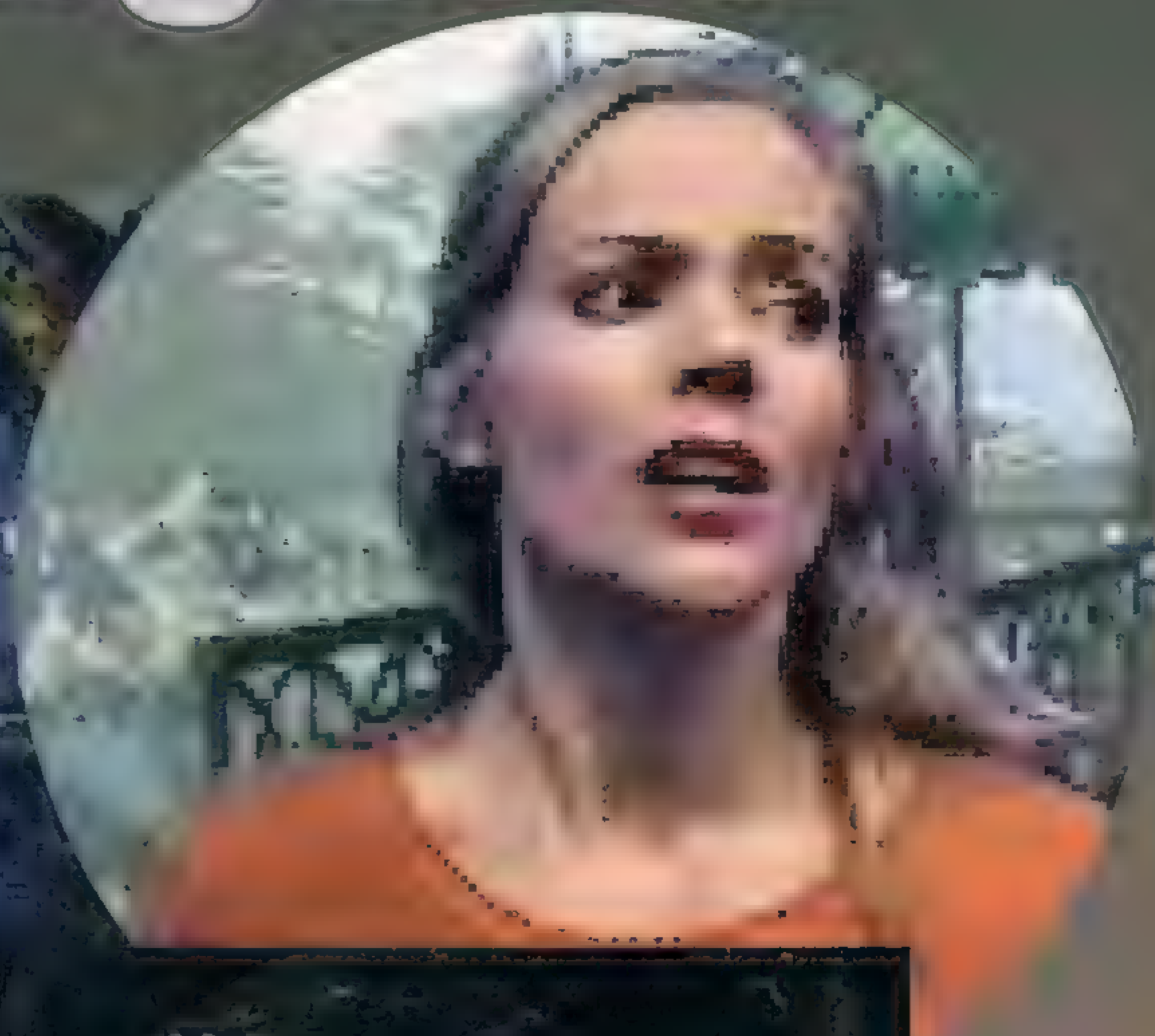
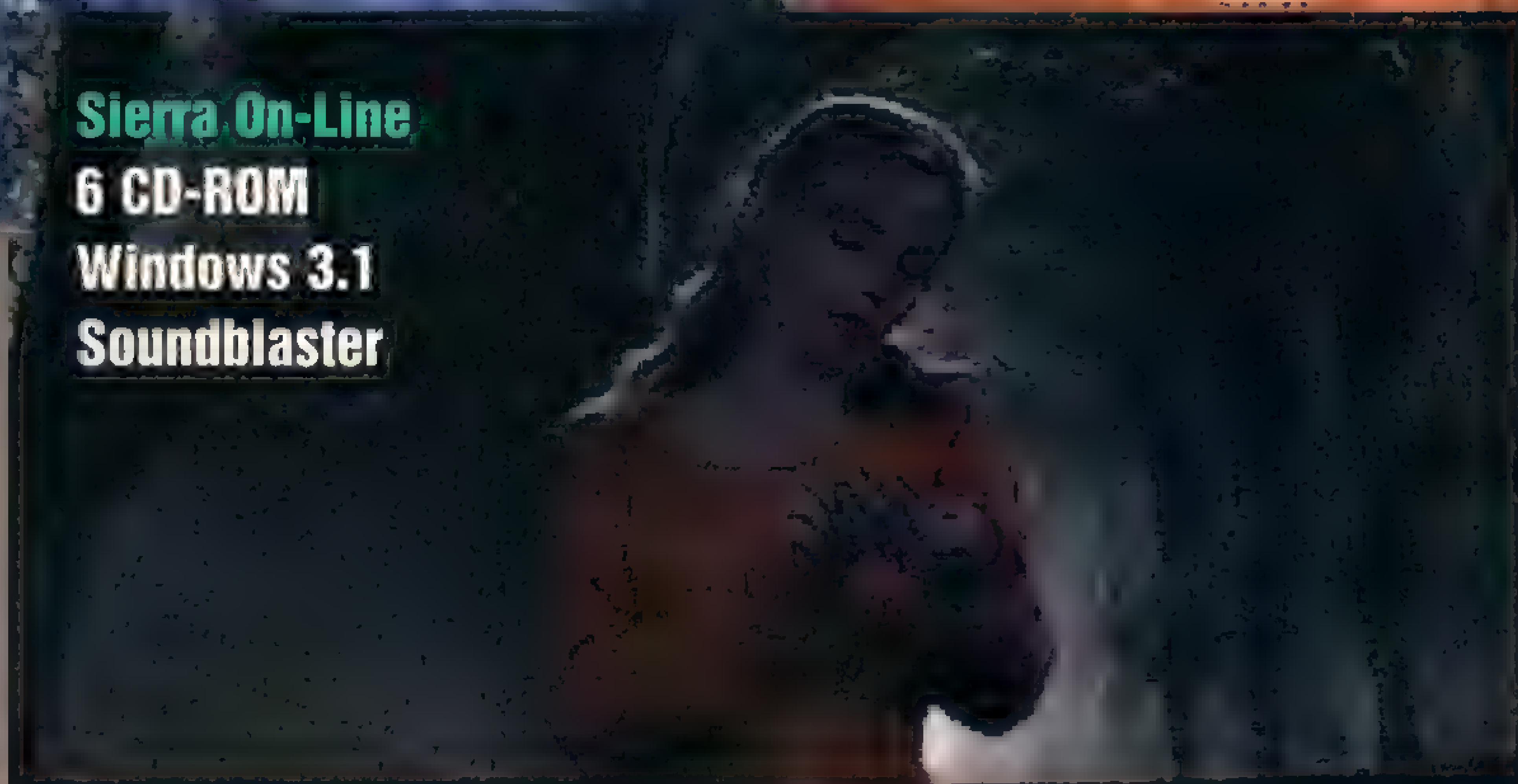
Возраст: 24 года
Пол: женский
Профессия: студент (пожизненный что-ли?)
Родная планета: LUSK, покрытая горами, как еж иголками.
На этой планете промышленность упала до такого низкого уровня, что бедному населению ничего не осталось делать и они занялись своей национальной культурой. Эта юная леди, единственная из всех участников, кто применяет оружие в поединках. Иными словами, она безумно любит пошвыряться сюрикенами по живой мишени, в качестве которой выступаете вы. Ее сильная сторона – немыслимо длинные комбинации ударов. Единственной гарантией вашей безопасности на ринге будет являтся ваша подвижность. Уворачивайтесь от сюрикенов и чаще применяйте подкаты, т.к. это ее единственное уязвимое место.

SIREN

Пол: женский
Профессия: вечный страж (овощного склада?)
Родная планета: URSAE – планета полностью покрытая водой. Разные чудовищные формы процветают в глубине океана. Растительности практически нет, если не считать водорослей. Эта участница представляет собой воинственный дух, воплотившийся в физическое тело. Ее гипнотические способности просто завораживают соперника, а особенно она сильна в стенах замка потерянной Атландиды. Невообразимая способность становиться невидимой – один из самых излюбленных ею приемов. А в целом Siren достаточно легкий противник для опытных бойцов.



Phantasmagoria

Лето, проведенное в ожидании огромных игр, кажется оправдает наши надежды: ко времени выхода этой статьи появится гигантская игра на 6 дисках с удивительным сюжетом.

Итак, Дональд Гордон, молодой преуспевающий фотограф, во время прогулок вдоль береговой линии в Новой Англии, обнаруживает на островке недалеко от берега странный особняк. Заинтригованный, он находит владельца здания и обнаруживает, что дом продается. Подчиняясь порыву, он покупает особняк. Остается только убедить красавицу-жену, писательницу Адриенн Дилани, что жизнь в тихом загородном доме выгоднее для карьеры, чем дальнейшее пребывание в шумном многоквартирном доме в Бостоне.

Через несколько недель Адриенн наконец-то поддается на уговоры и соглашается на переезд. Необъяснимая одержимость Дональда идеей жить в особняке кажется ей странной.

Первый день на новом месте проходит смазанно: переезд, распаковывание коробок с вещами, переговоры с местным агентом по недвижимости... Вечером Адриенн обессиленно падает в постель, сразу засыпая. Ей снится жуткий кошмар, она просыпается задыхаясь, в холодном поту. Разбуженный Дон обнимает ее и пытается успокоить, гладя ее дрожащее тело.

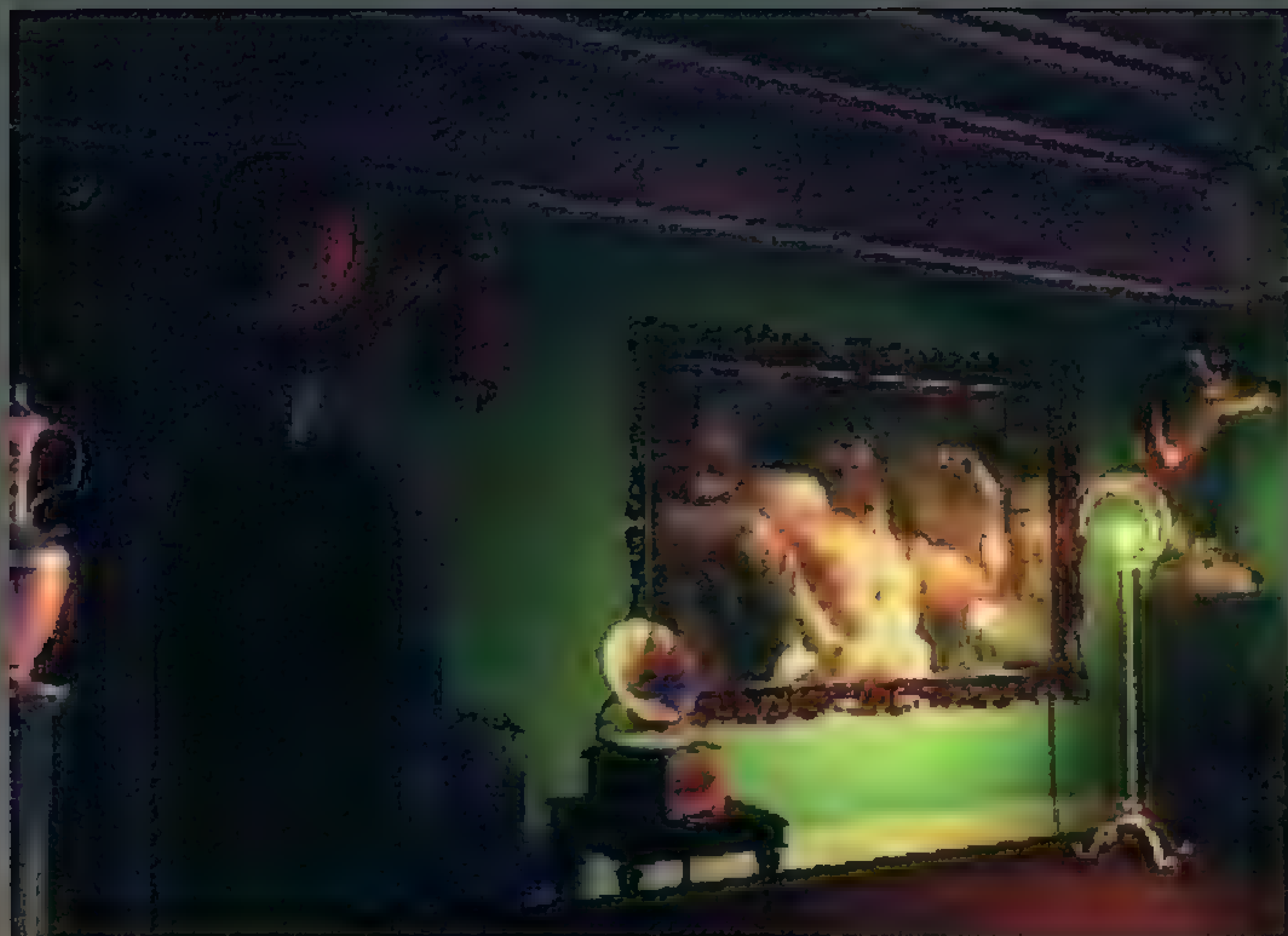
На следующее утро, за завтраком, Дон открывает Адриенн свой честолюбивый план: он хочет превратить ванную на верхнем этаже в фотолабораторию. И начать хочет немедленно. Он советует жене потратить день на изучение нового окружения. Та неохотно соглашается, однако понимает, что ей нужно хорошенько осмотреть дом и начать привыкать к нему. Нужно изучить каждый закуток, каждую щель. По крайней мере, что-нибудь может подсказать ей хорошую идею для книги.

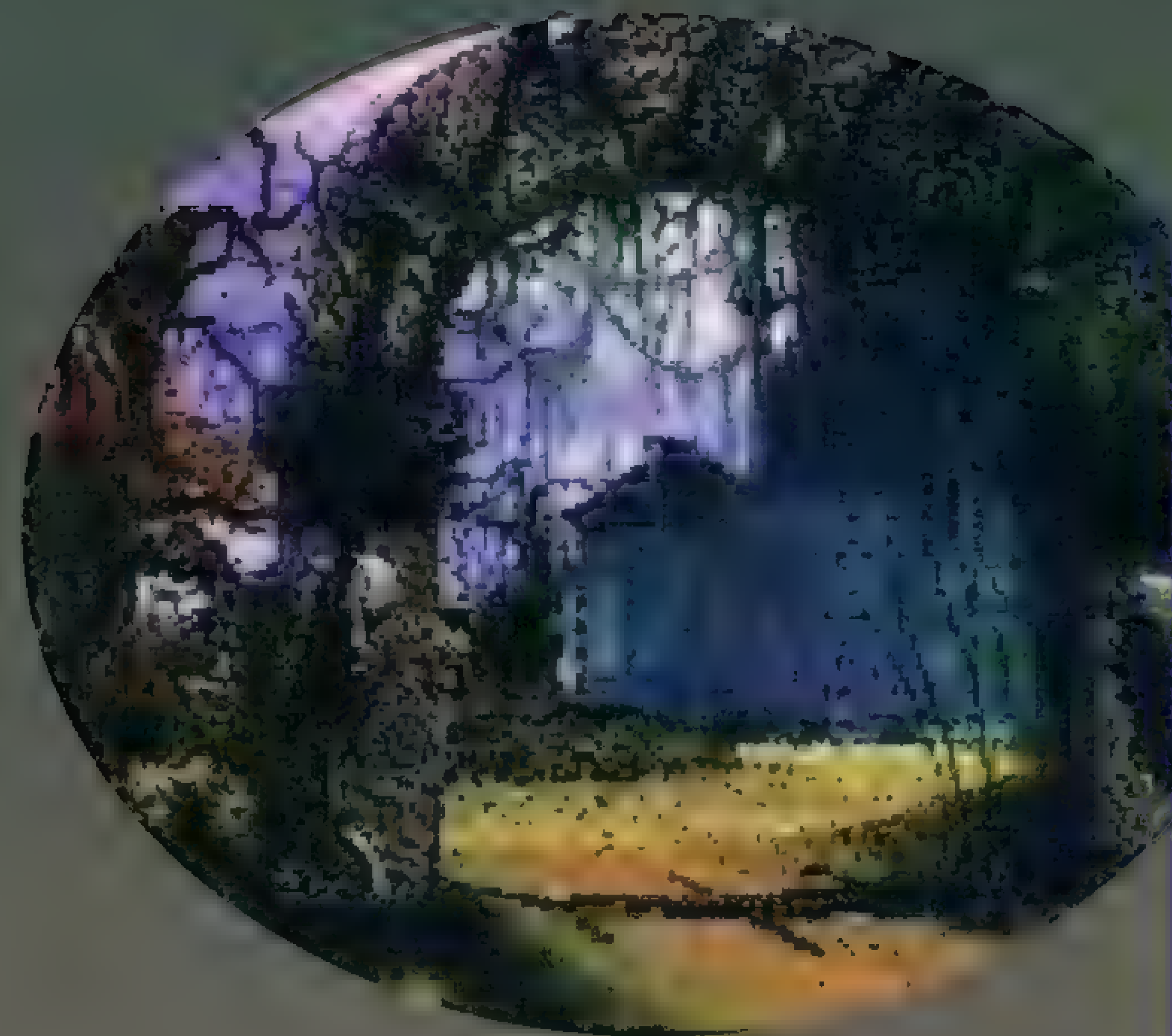
Но дом хранит множество секретов, и их не так уж легко раскрыть. Главная тайна – предыдущий хозяин дома, известный иллюзионист, который построил особняк, а потом умер в нем больше сотни лет назад. Как его звали? Карно? И какой именно магией он занимался? Похоже, он несколько раз был женат... А что случилось с его женами? Разве не было у него двух детей, девочки и мальчика? "Мальчик" этот до сих пор живет в ближней деревне... Так много вопросов.

И еще одну тайну хранит дом. Что-то тайное. Какое-то зло. Что-то, рвущееся на свободу. Это нечто желает заразить дом и его обитателей снова. В роли Адриенн вы скоро узнаете эту тайну, хотите вы того или нет.

Итак – "Фантасмагория". Игра эта представляет собой





радикально новое творение Роберты Уильямс, знаменитого дизайнера игр компании Sierra. В течение своей пятнадцатилетней карьеры Роберта множество раз создавала игры, которые заново определяли жанры интерактивной мистики и фэнтэзи. Теперь она обратила свой талант в сторону жанра ужасов. А результатом стала одна из самых правдоподобных, устрашающих adventure-игр среди существующих на сегодняшний день.



Вдохновляясь работами Эдгара Аллана По и Стивена Кинга, Роберта соединила элементы современной мистической фантастики с лучшим, что может преподнести литература 19-го столетия, и результатом стал таинственный сюжет, который погружает игрока в страшный мир изоляции, иллюзий и безумия, в мир интерактивного ужаса.

Как родился сюжет игры? Роберта говорит:

"В моем сознании несколько лет роились различные идеи для истории с ужасами. Сначала я представляла себе героиню, которая отвечает на объявление иллюзиониста. Она получает работу, и скоро мир безумного фокусника захватывает ее. Потом я подумала: было бы лучше, если бы героиня была замужем. А потом поняла, что было бы хорошо, если бы фокусник жил в прошлом, и героиня сталкивалась с его жизнью сверхъестественным путем. Кончилось тем, что женщина замужем за человеком, которого притягивает дом, особняк, некогда принадлежавший иллюзионисту. Его дух все еще витает в доме. Наконец, после того, как я стала работать над сюжетом с Энди Хойосом (главный художник "Фантасмагории"), сюжет изменился еще немного. На этом варианте мы и остановились. "



"Фантасмагория", по словам Роберты Уильямс, – это современная страшная сказка о изоляции, иллюзиях, убийствах и о не поддающемся контролю зле, которое ведет человека к безумию.

Михаил Ягодкин



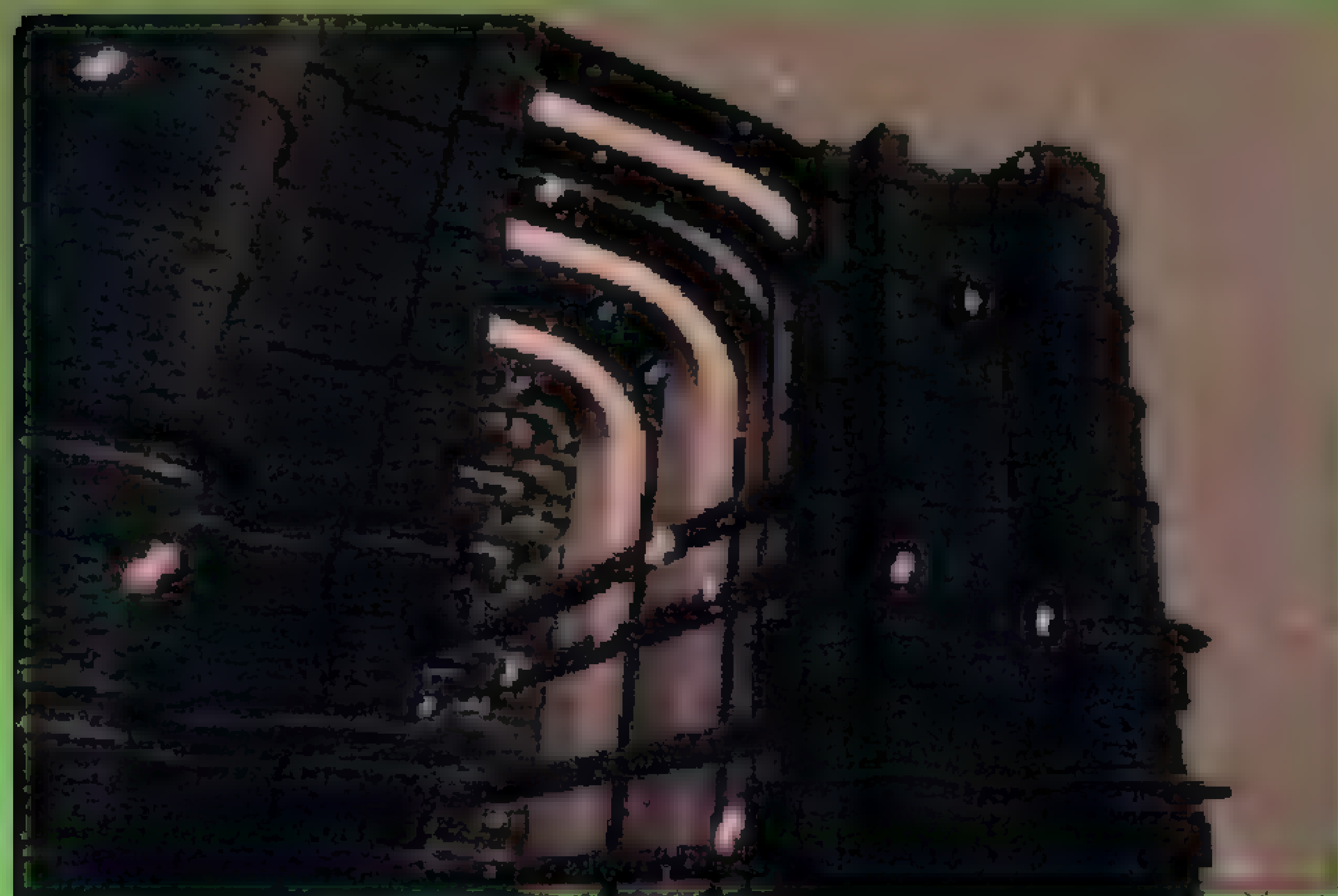


The Lost Eden

Virgin/Cryo
386DX 40Mhz
2x CD-ROM drive
4 Mb RAM
VGA 256 colors
Soundblaster, мышь

После нашумевшего фантастического фильма Стивена Спилберга "Парк юрского периода" о существах, живших на нашей планете задолго до появления человека, стали говорить с уважением. Ведь и на самом деле, много миллионов лет назад динозавры правили миром, хотя и таинственно исчезли с лица Земли в результате некой глобальной катастрофы. Одни ученые винят во всем Тунгусский метеорит, другие ссылаются на отключение отопления в зимнее время года, а вот разработчики фирмы "Cryo" предлагают иную и довольно оригинальную версию доисторических событий.

Игра "ПотерянНый рай" (Lost Eden), начинается со знакомства со старым птеродактилем по имени Илой, много повидавшем на своем веку. В свое время он немало попутешествовал по свету, и может рассказать вам не одну правдивую историю о далеких землях, чудесных странах и варварских нравах. Но особенно он любит рассказывать о том, как довелось ему учавствовать в великом походе Адама, сына короля Грегора, принца из замка Мо. Это происходило в незапамятные времена, когда половина нашей планеты была покрыта мировым океаном. Оказывается, что некогда люди и динозавры не только жили в мире и согласии, но и плодотворно сотрудничали. Но постепенно в среде то ли людей, то ли динозавров возобладали сепаратистские настроения. Естественно, что расколом между этими двумя партиями воспользовалась третья сила – фракция тиранозавров, во главе с Монкусом Рексом. Этот весьма хитрый и коварный динозавр возглавлял армию тиранозавров, сражавшуюся с мирными динозаврами в древние века, но его армия была разбита, а сам Монкус изгнан в неизвестные земли. Но спустя много лет он вернулся во главе армии которая была еще больше и еще страшнее. Замашки тиранозавров известны: нет для них большей утехи, чем с раскрытыми пастями погоняться за мирными обывателями. И вскоре на Земле осталось только одно безопасное место – северная цитадель под названием Мо.



Итак вы играете за Адама и его команду с простой целью: истребить Монкуса Рекса и вернуть потерянный рай. Вам придется решать многочисленные загадки и шарады, а главное – покорно сле-

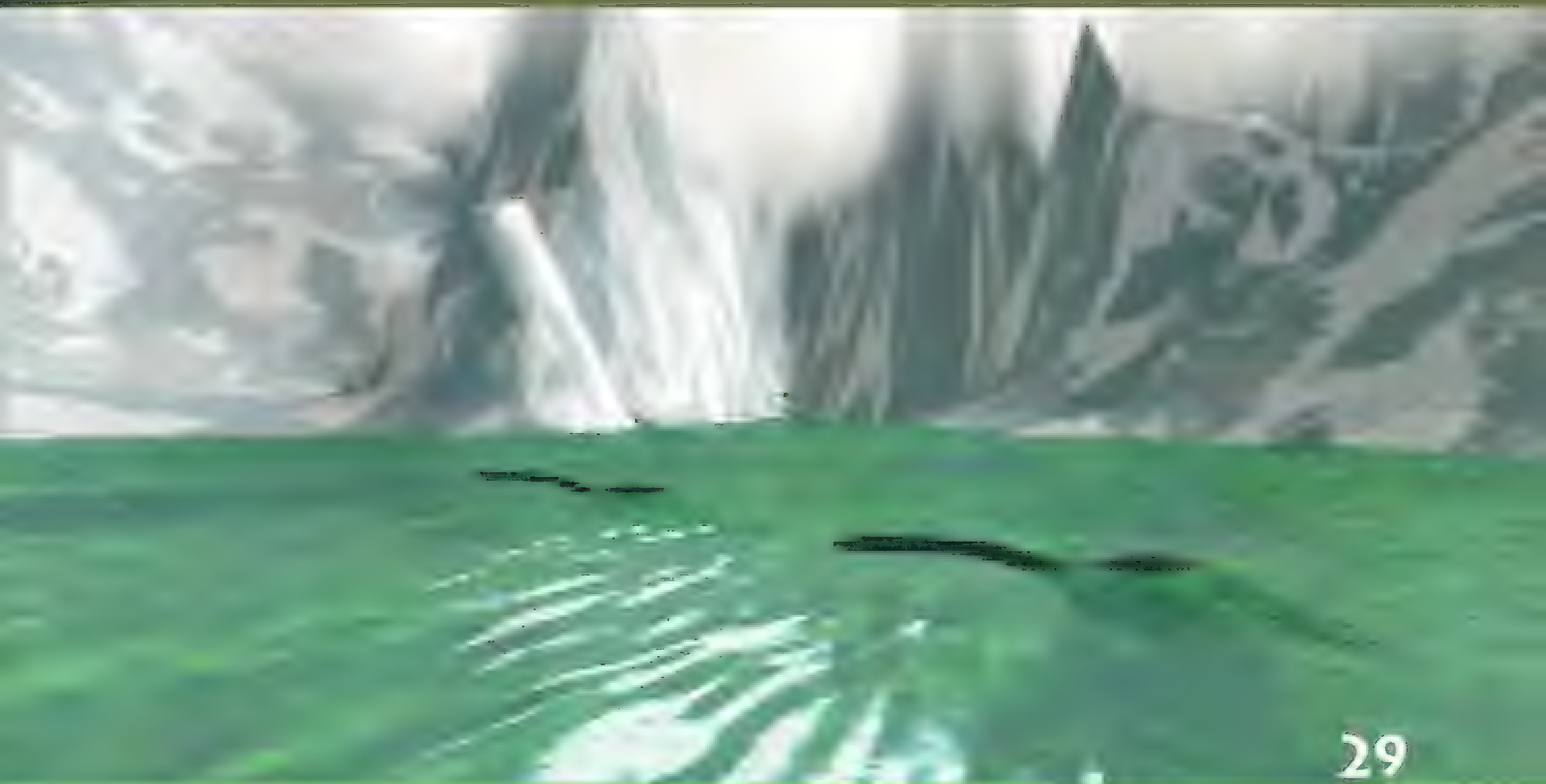
довать за кубиком–курсором – и он вас выведет куда надо. Не поленитесь расспрашивать всех встречных, сколь бы ни был отвратительным и отталкивающим их облик. Маленький динозавр-девушка будет сопровождать вас на протяжении всего пути и вам очень пригодится ее умение понимать все языки и даже немых тварей. Сначала вам необходимо разгадать мрачные загадки замка Мо, глубокие подвалы которого содержат не одну тайну, охраняемую истлевшими костями. В подземелье вы обнаружите целый палеонтологический музей и музей изящных исскуств. В галерее наскальной живописи встретите идиллические картины совместного труда людей и динозавров. При свете факела вы можете насладиться резьбой древних мастеров каменного топора и пресловутой палки-копалки.



Ваш путь лежит на север, затем на юг, затем на запад, затем на восток, а потом опять на север. Пополняйте запасы предметов, они могут понадобится вам в дальнейшем. В качестве крепостных строителей можно использовать бронтозавров, их длинные шеи отлично переносят тяжести и ворочают камни. Маленький секрет: бронтозавры без ума от грибов, покормите их и строительство очередной крепости вам обеспечено. Запас грибов можно пополнить в ближайшем лесу, но не пытайтесь накормить динозавра ядовитыми дарами леса, в этом он разбирается не хуже вас. Подобно сказочному герою, можно заворожить трицератопсов волшебной дудочкой и поручить им охрану ваших границ, а велосрепторов можно переманить на свою сторону, подразнив мешком золота. Старайтесь привлечь на свою сторону как можно больше друзей, и почаще разговаривайте с ними, так как за время похода они могут найти довольно полезные вещи. Охранник с секирой постоянно находит яблоки, которые нужны для привлечения обитателя океанских глубин – Мозавра. Бросьте несколько яблок в залив и он тут как тут, правда полезен он только в воде.

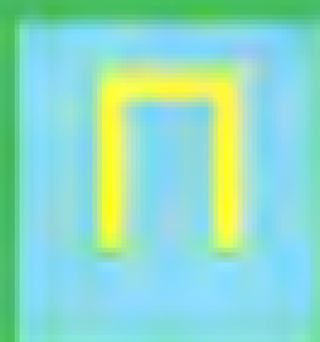
Пейзажи в игре настолько хороши, что их место в коллекции PhotoCD фирмы Corel. Музыкальные композиции перенесут вас на миллионы лет назад, а звуковое сопровождение просто великолепно. Единственная недоработка на мой взгляд это то, что переход от экрана к экрану выполнен резкой заменой кадра, и от этого возникает ощущение замкнутого пространства. А в целом эта игра должна заинтересовать всех, кто обладает стратегическим умом, без ума от игр типа Quest, и просто любит природу, ее красоту, первозданность и необычность. Обратите внимание на этот CD и вы не пожалеете. Как говорится в известной телерекламе: "Это страшно? Страшно интересно!"

Евгений Луньков



Воспитай в себе эколога

Прежде всего детям необходимо дать понять, что люди соседствуют на нашей планете с другими живыми существами – пусть почаще удивляются!



По экрану компьютера движется маленький головастик, затем он превращается в лягушку. Некоторое время это забавляет мою семилетнюю дочь, но затем она выбирает при помощи мыши что-то другое. С гораздо большим интересом она наблюдала в прошлом году за тем, как в нашем аквариуме росли настоящие головастики. Честно говоря, меня радует, что живые существа производят на моего ребенка большее впечатление, чем их компьютерные модели, коль скоро мне хотелось бы, чтобы дети постигали красоту и загадки природы, привыкая к чувству ответственности за сохранение окружающей среды. И все же я думаю, что компьютеры способны сыграть значительную роль в привитии детям знаний об окружающем природном мире – при условии, что родители будут объяснять своим малышам связь между тем, что происходит на экране, и тем, что творится за окном.

Прикладные компьютерные программы – особенно выполненные на CD-ROMах – способны дать детям массу самой разнообразной информации о живой природе и перенести их в такие уголки нашей планеты, где побывать в реальности не так-то просто, а порой и небезопасно. Программы также могут приучить детей критически осмысливать отношения между человеком и окружающей средой, а при помощи различного рода имитаций можно попробовать ощутить последствия разнообразных воздействий на природу, притом безо всякой ответственности за эти последствия.

Одна из основных идей, которую необходимо привить детям, заключается в том, что мы, то есть люди, населяем нашу планету наряду с огромным множеством других живых существ. Итак, родителям предстоит подобрать такую "зеленую" программу, которая была бы необычайно увлекательной и в то же время воспитывала бы чувство ответственности за все живое. К сожалению, большинство программ обходят экологические ценности стороной. Например, Bug Adventure – замечательная программа, объясняющая все то, что детям нужно знать о пчелах, муравьях, бабочках, жуках и пауках, но, увы, цель игры совершенно примитивна и нисколько не соответствует объему даваемой информации – нужно просто производить всякие механические манипуляции с экранными объектами.

К счастью, существуют и другие продукты, действительно способные заинтересовать ребенка бесконечным многообразием жизни на Земле. Например, создатели программы Dangerous Creatures, предназначенной для детей от 8 лет и старше, решили сыг-

рать на извечном детском интересе к "жестокостям" мира животных. Разнообразные животные классифицируются по их средствам защиты: клыки, когти или яд. При этом в несколько замаскированной форме до детского сознания доводится мысль о том, что "оружие" животных – это ничто по сравнению со средствами уничтожения, изобретенными человеком. Ребенок выбирает любое из двенадцати путешествий и отправляется под руководством опытного проводника (в качестве него выступает фотограф-натуралист или рассказчик), либо же самостоятельно в самые дебри программы – всего там около 1000 фотографий с соответствующими пояснениями.

Дошкольникам и тем, кто еще плохо умеет читать, наверняка понравится программа Explorapedia, в которой весь текст озвучен детскими голосами. Интерфейс максимально упрощен: ребенку достаточно лишь щелкнуть мышью на интересующем объекте.

Для детей постарше – от 6 до 11 лет, – которые в процессе игры могут уже овладевать значительным объемом знаний, предлагается программа Zoo Keeper, в которой ребенку в роли смотрителя зоопарка предстоит оберегать здоровье подопечных животных от злых козней четырех хулиганов. Выбрав место действия, играющий идет по цепочке следов к вольеру. Оказывается, что некоторые животные уже умерли – тем самым, страсти накаляются. Некоторые вольеры завалены мусором, и животные прячутся до тех пор, пока играющий не уберет весь мусор в баки, в другом месте необходимо правильно накормить животное или же посеять семена, из которых потом вырастет природный корм. В процессе игры ребенок приобретает знания об образе жизни и повадках разнообразных животных, а также о взаимоотношениях между растениями, животными и людьми.

Программа Discovering Endangered Wildlife предназначена для детей от 7 лет и старше. В разделе Discovery при помощи набора головоломок дается информация о редких и исчезающих видах животных. Выбрав тот или иной исчезающий вид, ребенок затем выбирает из предложенного меню (в виде шахматной доски) какую-либо игру – тут и кроссворды, и ребусы, и разрезанные на части фотографии, которые требуется собрать воедино. В процессе решения увлекательных задач ребенок получает знания об исчезающем виде, в том числе, о причинах угрозы и возможных путях предотвращения его исчезновения. По мере решения головоломок, уменьшается количество закрытых клеток на "шахматной доске", и когда, наконец, последнее задание выполнено, возникает полноэкранное изображение "спасенного" животного.

Специалисты-педагоги обращают внимание на необходимость проведения прямых связей между тем, что дети видят на экране, и реальным миром. И здесь особая роль принадлежит родителям. Для начала неплохо было бы предложить вашему ребенку завести альбом с фотографиями, рисунками и компьютерными распечатками, относящимися к тем животным, которых можно увидеть в вашем городе. И не следует при этом ограничиваться птичками и белочками. Пусть ребенок исследует трещины в тротуаре, коряги и кусты в поисках насекомых и червей. Было бы также очень полезно записывать в журнал материалы личных наблюдений наряду с информацией, полученной из книг и при помощи компьютера.

Виртуальная реальность не может сравниться по виду, звучанию и запаху с реальным животным миром, поэтому советуем сводить ребенка в местный зоопарк или аквариумный центр. А по возвращении домой ребенок при помощи компьютера сможет получить дополнительную информацию о только что увиденных животных.

Компьютер же поможет вам совершить путешествия в такие места, где вряд ли удастся побывать в реальности. Например, программа Undersea Adventure, ориентированная на детей от 5 лет, позволяет познакомиться с любыми представителями подводной флоры и фауны – от океанских водорослей до ракообразных и млекопитающих. Диктор читает текст, сопровождающийся высококачественными фотоизображениями и даже видеоклипами. В разделе Undersea Museum морские животные группируются по месту обитания, а в разделе Marine Animal Lab дети смогут получить подробные сведения об анатомии 12 интересных существ. Наконец, в программе имеется игра Treasure Hunt для любителей лабиринтов и сюрпризов.

Интересна также программа Total Amazon с путешествием в животный и растительный мир тропического леса. Продукт предназначен для детей от 8 лет и разделен на три части: Systems and Cycles рассказывает о геологии, природном цикле и климатических условиях тропического леса; в разделе Life Forms подробно рассказывается о каждом из 98 видов животных – от четырехглазых рыб до летучих мышей-вампиров. А в разделе Human Impact речь идет о взаимодействии людей – местных племен, фермеров и современных компаний – с тропической землей и ее обитателями. К сожалению, активные образовательные возможности программы весьма ограничены – кроме перечня вопросов с выбором правильного варианта ответа, почти ничего нет. А мой 11-ти летний сынишка был несколько раз весьма разочарован, не найдя фотографий или видеоклипа, иллюстрирующего ту информацию в тексте, которая привлекла его внимание. И все же, справочные материалы весьма обширны: после знакомства с этой программой даже ребенку будут понятны основные проблемы экологии тропического леса, включая опасные последствия человеческой деятельности и пути их преодоления.

Еще одна программа Total BioPark знакомит с различными природными ландшафтами, фокусируя внимание на жизни и повадках шести типичных видов животных. Это гепард, гремучая змея, дикая собака, один из видов пауков, голубь и гигантский осьминог. Дети узнают массу интересного об образе жизни этих животных, их роли в экологическом балансе и, конечно же, о влиянии человеческой деятельности на их среду обитания. Как и в Total Amazon, ребенок может путешествовать среди более чем 1400 информационных заметок и 1000 фотоснимков при помощи программного гида и выделенных ключевых слов. В от-

личие от многих других продуктов подобного типа, здесь имеются ссылки на источники информации.

Дети, растущие за экраном компьютера, нередко говорят, что гулять на улице совсем неинтересно, но этому не следует придавать значения – попробуйте заинтересовать их, заставив наблюдать за певчей птицей, искать редкий дикорастущий цветок или же определять вид необычного жука – впечатлений будет масса, а полученные за экраном знания только пойдут на пользу.

Кроме того, вы, конечно же, можете вместе с детьми попытаться облагородить тот кусочек земной поверхности, на котором стоит ваш дом, например, соорудить кормушку для птиц или же посадить на клумбе дикорастущие растения.

Проблема охраны окружающей среды весьма сложна и многопланова, представители некоторых экологических групп, похоже, решили, что для Земли лучше всего было бы вообще избавиться от людей, и, тем не менее, обойтись без человека при решении экологических проблем невозможно. Нельзя изображать все в черно-белом цвете по принципу "это хорошо, а это плохо" – подобный подход только повредит воспитанию детей и делу охраны окружающей среды. Например, создатели программы Big Green Disk бьют тревогу по поводу таких глобальных проблем, как озоновые дыры и исчезновение лесов, но предлагаемые затем меры по решению этих проблем настолько наивны и нереальны, что это ясно даже детям.



Гораздо лучшее впечатление производит программа Green Explorer для детей от 12 лет. Здесь экология начинается буквально в стенах родного дома. Экранная картинка приглашает ребенка совершить экскурсию по комнатам обычного американского дома, где при помощи простого щелчка мышью можно узнать о влиянии того или иного предмета на окружающую среду. Например, выбираем ванную комнату и узнаем, что американцы ежедневно выбрасывают в виде мусора около 400 000 зубных щеток, в то время как применение щеток со съемными щетинками значительно сократило бы это число. Таким образом, в отношении практически любого предмета домашнего обихода ребенок может получить информацию о том, как уменьшить причиняемый окружающей среде ущерб.

Другая программа под названием Earth Explorer (для детей от 10 лет) призвана познакомить пользователей с серьезными экологическими проблемами. Все материалы для этой своеобразной мультимедиа-энциклопедии подготовлены и выверены специалистами из Американской Ассоциации развития науки (American Association for the Advancement of Science).

Наибольший интерес вызывает раздел Hot Topics, знакомящий ребенка с 21 животрепещащей экологической проблемой всемирного масштаба, такими, например, как вопрос использования речных пойм и хранения ядовитых отходов. В начале каждого тематического блока следует небольшая история, иллюстрирующая выбранную проблему в реальном жизненном контексте. Затем ребенок знакомится с мнениями 16 разных людей – одни просто искажают факты, другие же приводят убедительные аргументы в пользу своей точки зрения. Для того, чтобы выиграть, ребенок должен выбрать трех персонажей, доводы которых представляются наиболее логичными и разумными, причем защитников мнения "за" и "против" необходимо "растащить" по противоположным сторонам экрана. Затем происходит нечто вроде общегородского митинга, где и выносится окончательное решение, при этом компьютер отделяет реальные факты от вымыслов и преувеличений. В реальном мире родители легко могут продолжить со своими детьми эту игру, используя проблемные вопросы, освещаемые в средствах массовой информации.

Компьютерные имитации доходчиво объясняют детям, что любое воздействие на окружающую среду не обходится без последствий. Увы, большинство "зеленых" программных продуктов все еще далеки от совершенства в свете вышесказанного. Например, программа Odell Down Under, хотя и пользуется популярностью, все же слишком примитивна. С одной стороны, весьма доходчиво объясняется биологический цикл подводного мира, но в то же время другие аспекты, например, угроза разрушения коралловых рифов, освещаются крайне скудно. В качестве примера другой крайности следует назвать программу SimLife, настолько сложную и объемную, что для ее освоения требуется не одна неделя.

Если хотите, чтобы дети осознали сложность мира природы без излишних мозговых перегрузок, попробуйте программу Wolf – хотя она предназначена для подростков от 15 лет и старше, моему 11-ти летнему сынишке очень понравилось. Играющий выступает в

роли волка (обыкновенного, полярного или же степного) в 40 сценариях — от поиска партнера до боя с врагом. В этой имитации большое внимание уделяется взаимодействию с другими живыми существами: приходится думать "по–волчьи" о том, как найти добычу, избежать воздействия погодных условий и, конечно же, не угодить в расставленные человеком капканы. Программа содержит также диалоговый справочник About Wolves.

Как ни увлекательно выступать в роли виртуального волка, эффект не сравнится с тем восторгом, который испытал мой сын, увидев в соседском пруду живую черепашку. Дети любят наблюдать за настоящими животными. Хотя малыши обожают хватать все живое руками, чтобы потом как следует рассмотреть, советуем поощрять интерес ваших детей к живой природе – пусть хоть каждый день приходят на одно и то же любимое место. Не проходите мимо муравейников, коконов и птичьих гнезд в вашей округе и не забывайте о растениях – даже полет семян простого одуванчика может показаться вашему ребенку поразительным чудом.

Специальные программы способны привить детям знания и уважение к природе, но настоящий интерес к живому возникает только за порогом дома, когда ребенок лежит под деревом и смотрит, как колышутся ветви на ветру, наблюдает за жучком, уносящим крошки пищи от вашего пикника или же радуется появлению снегиря около кормушки в холодную зиму. Именно такой личный опыт помогает ребенку найти свое место в окружающем мире. Компьютер способен обогатить впечатление от подобных минут, но он никогда их не заменит.

Кэролин Джэбс

К сведению покупателей

Dangerous Creatures

Microsoft, (800) 426–9400, (206) 882–8080
Windows CD–ROM, Macintosh CD–ROM

Discovering Endangered Wildlife

Lyriq, (800) 433–4464, (203) 250–2070
DOS CD–ROM

Earth Explorer

Apple Computer, (800) 776–2333, (408) 996–1010
Windows CD–ROM, Macintosh CD–ROM

Explorapedia

Microsoft, (800) 426–9400, (206) 882–8080
Windows CD–ROM

Ocean Explorer

Great Bear Technology, (800) 795–4325, (510) 631–1600
Windows

Total Amazon
Total BioPark

Simon & Schuster Interactive, (800) 983–5333, (212) 698–7456,
Windows CD–ROM

Undersea Adventure

Knowledge Adventure, (800) 542–4240, (818) 542–4200
DOS CD–ROM, Windows CD–ROM, Macintosh CD–ROM

Wolf

Sanctuary Woods, (800) 665–2544, (415) 286–6000
DOS, DOS CD–ROM

Zoo Keeper

Davidson & Associates, (800) 545–7677, (310) 793–0600
DOS

[illegible]

Aliens

The Comic Book Adventure

Mindscape/Cryo
CD-ROM

Эта игра, созданная разработчиками из Cryo, основана на комиксах. После огромного успеха фильма Aliens ("Чужие") появилась серия комиксов Aliens, изданных Dark Horse, и вот теперь появилась игра Aliens – The Comic Book Adventure. Как только вы увидите призрачных и неподдельно жутких чужих, вы будете совершенно очарованы и даже пару раз щипнете себя, дабы проверить, что вы не спите. Ваш герой – один из четырех искателей приключений, вернувшихся на Землю из чрезвычайно неудачной экспедиции. Все четверо членов экипажа находят[illegible]ка не получат сигнал SOS и таким образом проснутся. Важно, что история в основе игры некоторым образом соединяет фильм и комиксы. История развивается в основном,как в комиксе Labyrinth из серии Aliens, и цитирует первый фильм о "чужих".

Поз[illegible] вы узнаете, что [illegible] спасении [illegible] простой [illegible] стал[illegible] ученые руководили серией мерзких экспериментов, скрещивая людей с чужими. Один очень несчастный муж, жену которого похитили для оплодотворения, решил освободить всех пленных чужих и их отпрысков. Как вы можете вообразить, все эти адские твари вырвались на свободу и началось...

Первая часть происходит внутри звездного корабля USS Sheridan. Пожалуй, это новое поколение point-and-click adventure. Обычно в приключенческих играх вы трогаете все предметы мимо которых проходите и потом решаете головоломки, перепробовав все предметы в инвентаре, пока что-нибудь не сработает. Но в Aliens все иначе: вы только тогда контактируете с объектами, когда вы реально нуждаетесь в них. Вы можете пройти мимо объекта и раньше, но если он вам не нужен, то вы и не имеете возможности взять его. Игра весьма логична и на первый взгляд может показаться слишком просто в нее играть. Она недостаточно сложна для опытных игроков, но для новичков потребуется много времени, чтобы пройти ее до конца. В принципе каждый может проиграть ее без чьей-либо помощи и подсказок. Музыка глубоко кинематографична. Ну, а графика, само собой разумеется, невероятна. В самом начале, нарочно, анимации не хватает, чтобы вероятно игрок не устал через час, а с удивлением открывал все новые и новые штуки, непрерывно появляющиеся в течение игры. В начале вы не можете двигаться и нет боев. Но постепенно анимация становится все горячее, а игра все лучше и лучше. Упомянем еще о том, что в течение игры ваш герой помещен в экзоскелетон. Эти парни не уступают друг другу в качестве графики, что особенно видно в боевых сценах: маленькие интерактивные вставки beat-'em-up созданы превосходно. Думаю, вам недолго осталось томиться от любопытства: игра появится в сентябре.

Антон Кротов





Волшебный мир Маэстро+

РУСС/ЕЛЕСАЙ
386 или выше, VGA, 4 MB RAM, Sound Blaster, MS-DOS 5.0, мышь

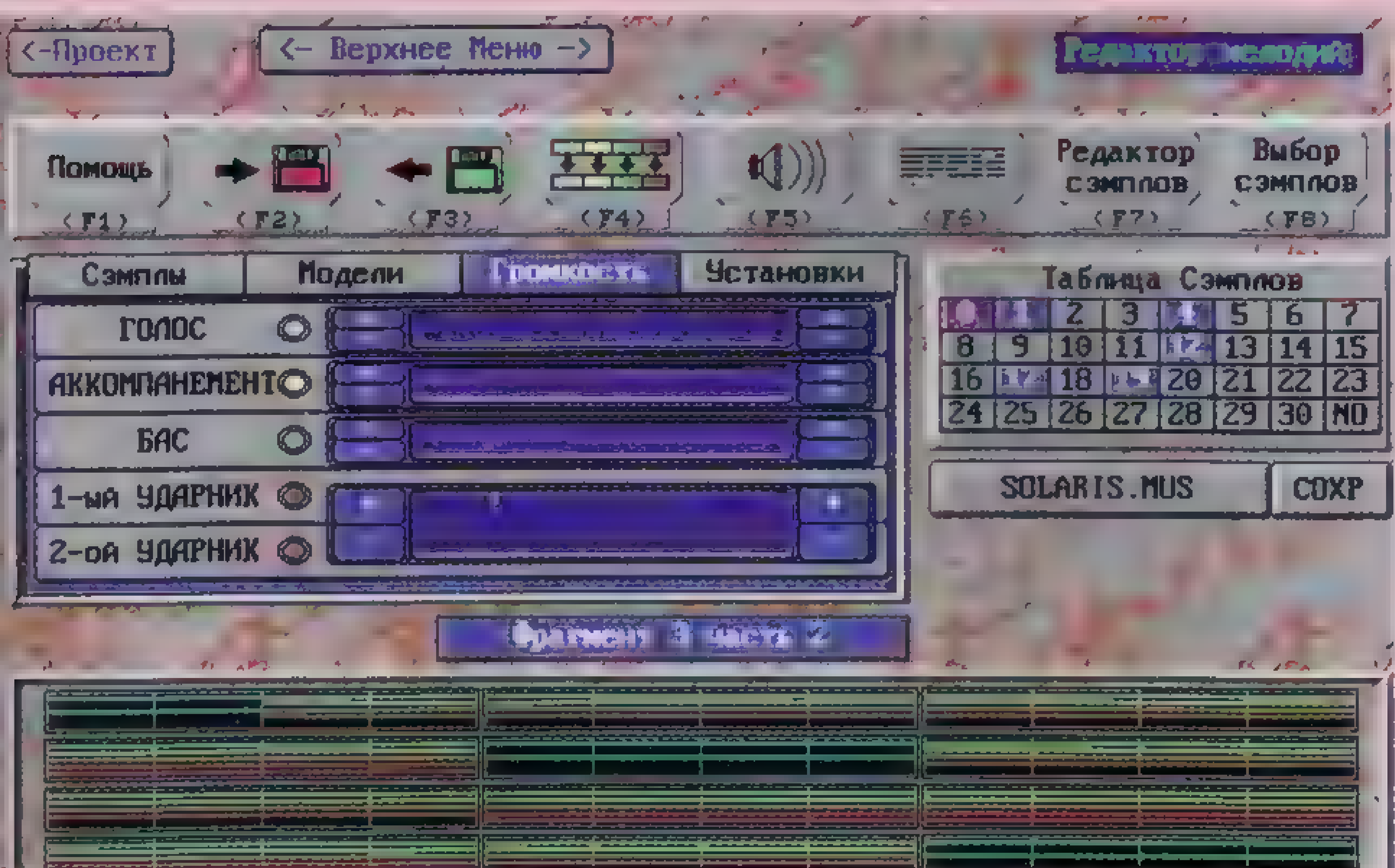


Если внимательно взглянуть на любую компьютерную игру, то можно подметить, что всегда игроку предлагается переселиться в новый особый мир. Даже такие древние и незатейливые игрушки, как DIGGER или LodeRunner погружают вас в характерный замкнутый мир, где вас настигают, кусают, а вы в свою очередь убегаете, бросаете, стреляете и, конечно же, побеждаете. И все это происходит по правилам игрового мира.

Наряду с этим солидные производители игрушек как-то забыли, что веками рядом с нами живет и развивается богатейший и увлекательный мир музыки. А самая увлекательная игра в этом мире – это создание своих мелодий.

Совсем недавно фирма РУСС выпустила новый CD-ROM под названием "МАЭСТРО+". Вы, конечно же, догадались, что это компакт-диск с музыкальной программой. Однако, это не просто очередной музыкальный компьютерный редактор. Это нечто принципиально иное. С помощью "МАЭСТРО+" вы можете поиграть в музыкальное творчество.

Для начала работы с "МАЭСТРО+" совсем не обязательно знать ноты. У большинства читателей возникнет сомнение возможно ли это. Оказывается – да, только попробуйте!



В творческой лаборатории "МАЭСТРО+" музыка создается в партнерстве с компьютером. Программа генерирует музыкальные фразы, подбирает аккомпанемент, помогает достичь гармонии в создаваемой вами авторской музыке. Причем, вы делаете самую интересную и увлекательную работу.

При запуске программы звучит приятная музыка и после плавного полета в 3-D мире вы оказываетесь перед колодцем, над которым висит вращающийся голубой шар. Это меню. Разворачивая шар, вы можете выбрать одну из трех программ.

Первая из них, Music Adviser – это увлекательное развлечение для всех начинающих. Она доступна даже для маленьких детей. Music Mirror – это творческая лаборатория композитора – основной модуль "МАЭСТРО+". Mirror Station – 16-ти канальный музыкальный редактор, поддерживающий режим стерео. Для человека не искушенного в музыкальной грамоте для начала лучше всего освоить Music Adviser. Создание музыкальной композиции начинается с выбора инструментов (сэмплов) для вашего оркестра. В нем есть четыре типа инструментов: Голос, Бас, Ударные и Аккомпанемент. Выбор инструментов производится легким щелчком мыши. Как только выбран хотя бы один инструмент, программа формирует композицию и начинает импровизировать. Таким образом, определяя свой набор инструментов, получается музыкальная композиция, которая исполняется в режиме non-stop. Кроме подбора инструментов, можно управлять темпом музыки, наполненностью партии голоса и так далее.

Следующую ступень мастерства можно постичь в Music Mirror. В этой программе правила игры посложнее. Однако и возможностей существенно больше. Первое, что имеет смысл сделать – это подготовить инструменты для будущего оркестра. Для этого используется редактор сэмплов. Кроме того на компакт-диске записана библиотека, содержащая более 800 сэмплов.

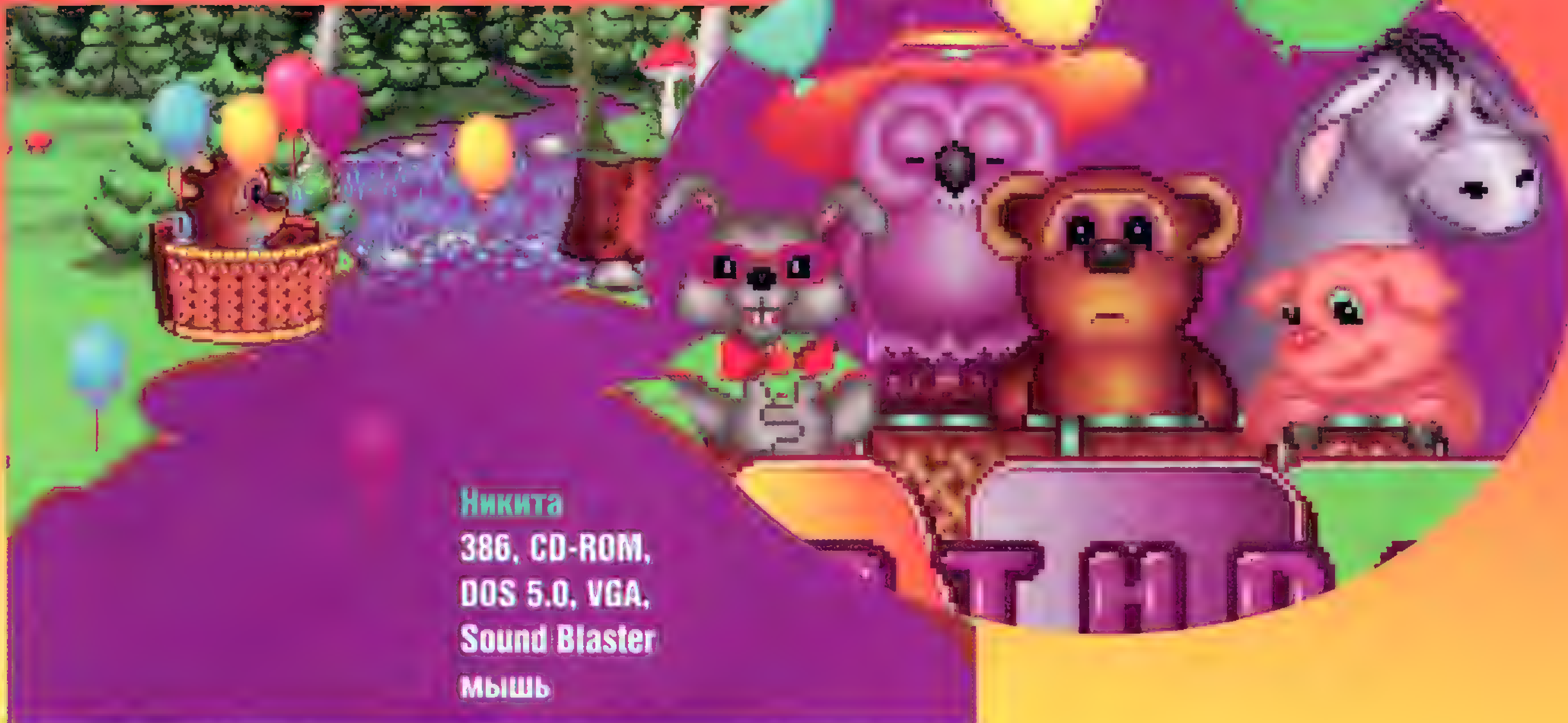
Далее следует расставить инструменты на музыкальной диаграмме. Эта операция подобна составлению нотной записи звучания всего оркестра. Участие в составлении партий Голос, Аккомпанемент, Бас и Ударные пользователь делит с программой поровну. Первые две придумывает умный алгоритм, а последние две – еще более умный пользователь. Хотя программа и генерирует мелодию сама, можно воздействовать на этот процесс массой способов, вплоть до такого, как "Переделать все".

Третья компонента "МАЭСТРО+" – Mirror Station. Это переходной мостик к традиционным музыкальным редакторам. Программа добротно сделана, удобна для работы. При этом рожденную в творческих муках в Music Mirror композицию можно перенести в виде полной нотной оркестровой записи в Mirror Station. После этого ничего не стоит довести ее до полного совершенства.

Что можно сказать в заключение? Представте ситуацию. Если кто-то из ваших знакомых гордо скажет: "Я прошел все уровни DOOM". Вы можете ответить: "Ну, это может сделать каждый. А вот я создал свою музыку! Хочешь послушать?"

Кстати, об играх. На этом компакт-диске еще четыре игры: две разработаны фирмой РУСС и две фирмой ЕЛЕСАЙ. Это компактные, но увлекательные игры для тех, кто любит Puzzle Games.

Сергей Трофимов



Никита
386, CD-ROM,
DOS 5.0, VGA,
Sound Blaster
мышь

День рождения

В детстве с легкостью можно одушевить медведя из опилок и бояться шишек в лесу, растущих на дубах. Верить в то, что за ночь перед днем рождения обязательно вырастешь на целый год и обязательно подарят все, о чем мечтал. В новой вытворялке от "Никиты" подарки получаешь в конце игры, причем каждый раз разные: это генерируется случайным образом. Можно за один день устроить медвежонку Финни несколько дней рождений: просто из любопытства, что на этот раз окажется в магазинчике веселого гнома. Правда, задачки придется решать каждый раз одни и те же. Игра имеет линейный сюжет: медвежонок разносит приглашения в конвертах Пятачку, Ослику и Сове, собирает угощения к праздничному столу и по пути решает разные загадки. Надо плутать среди хитрых упругих грибов, ловить шарики и перелетать реку, искать ключик от калитки, отгадывать названия фруктов, растущих на волшебном дереве, и узнавать разные новые английские словечки. Услышать, как любой предмет называется по-английски можно, нажав правую кнопку мыши. Однако вводную сказку про Финни и его друзей читает по-русски читает замечательный актер старой школы Е.И. Красницкий. И картинки, объясняющие сюжет игры исполнены в старой умилительной технике: цветными мелками. Графика и анимация в самой игре создана Юрием Якуниным и Игорем Александровым в стиле знакомом по другим играм "Никиты", только теперь это 256 цветов и прорисованные фоны с лужайками, лесами и небывалыми деревьями.





Музыка в игре несколько однообразна, но это не противоречит с неторопливым, повествовательным темпом "Дня Рождения". И потом игра рассчитана на самых маленьких пользователей, ее цель – пробудить интерес к английскому языку и вознаградить любопытных непосед, все-таки добравшихся до конца, целым сундуком подарков.

Выход игры на CD-ROM ожидается в начале октября.

Арина Павлова

LinguaMatch



ONE FOR ALL, ALL FOR ONE

LinguaMatch

LANGUAGES TUTOR FOR BUSINESS AND TOURISM

Doka Company
Windows 3.1,
386DX-40,
4 Mb RAM, SVGA,
CD-ROM,
Sound Blaster,
мышь

Конечно, изучение любого иностранного языка – дело тонкое, требующее многих лет практики для постижения всех особенностей и своеобразия. Но как же быть, когда вам нужно на неделю съездить в Париж, а времени до поездки – дней пять... Вряд ли вы найдете скоростные курсы французского, а знать хотя бы десять распространенных вопросов вам бы не помешало. Вы можете попробовать сделать это самостоятельно при помощи новой мультимедийной программы LinguaMatch и своего домашнего компьютера.

По своей словарной структуре Lingua Match представляет собой словарь-разговорник, включающий более 2000 слов и 1200 фраз из всех областей повседневной жизни современного делового человека. Записи диалогов выполнены профессиональными актерами на 6 языках (русский, английский, американский английский, немецкий, французский, итальянский, испанский, латиноамериканский испанский). В игре 27 тематических экранов и 51 диалог. Метод обучения, используемый в LinguaMatch, похож на обучение родному языку: новые слова связаны с картинками и ситуациями, и можно по контексту догадаться о значении фразы. Указав курсором на любой объект на картинке вы можете услышать, как он называется, увидеть написание слова на родном русском языке и на языке, который вы изучаете. (Оба языка можно поменять в любой момент, не выходя из программы, что позволяет пользоваться этой программой и иностранцам, скажем испанцам, изучающим немецкий).

Переходя от экрана к экрану со смешными анимированными человечками, вы совершенствуете восприятие языка на слух, чтение, правописание и речь, пополняете словарный запас. Основные темы: путешествия и поездки, размещение в гостинице, посещение ресторанчиков, деловое общение, контрактные переговоры и выставки, покупки и повседневная бытовая лексика. Можно осуществлять поиск слов от картинки к словарю и в обратном направлении.

Кроме этого в LinguaMatch есть встроенные игры-упражнения 6-ти разнообразных типов.

Имеется удобная система меню с понятными красочными пиктограммами, которая делает работу с программой легкой и удобной. Есть меню ситуационных тем, географических тем и словарь редко встречающихся на картинках абстрактных поняий и глаголов. Вы без труда можете перемещаться между комнатами в отеле, выходить на улицу, заходить в банк и спрашивать дорогу у полицейских. При этом вы можете выбрать более подходящий для вашего восприятия мужской или женский голос. Особенно чудесны русские голоса: нежная вкрадчивость, с которым произносится слово "спальня", убедит вас немедленно приобрести эту программу.

Сейчас фирма Doka разрабатывает новую версию LinguaMatch Pro, использующую новую технологию компрессии звука (собственная разработка). Это позволит довести объем звука на CD-ROM до 1,2 Гб, кроме того будет улучшен интерфейс и добавлена возможность записи и воспроизведения звука.

Михаил Ягодкин

Full Throttle

Тема раздела территории между преступными группировками как никогда актуальна в наше время. В игре "На полную мощность" (Full Throttle) вы выступаете в роли Бена, главаря одной из сильнейших рокерских банд "Polecats". Как и все рокеры, Бен одет в кожаную куртку, местами небрит и его речь изобилует крепкими выражениями. Все управление в игре производится мышью и при помощи специального меню, в котором можно выбрать четыре действия: рука — чтобы кого-нибудь ударить, [illegible]



Игра начинается с того, что вы обнаруживаете Бена в мусорном ящике, просто ударьте в верхний люк и Бен благополучно спустится на землю. Во дворе, перед входом в бар стоит ваш мотоцикл, но ключей у Бена нет. Советую обратить внимание на название бара. Воздействуйте на дверь сапогом и дверь откроется или, вернée, отвалится. Бар называется Kick Stand, вероятно, потому что такой варварский способ открывания дверей является самым обычным для рокеров. Заходите внутрь и попытайтесь узнать у бармена, что же случилось на самом деле. Бармен окажется не очень–то разговорчивым, после чего воздействуйте на него рукой и он с удовольствием отдаст ключи от вашего мотоцикла. Выходите во двор, садитесь на мотоцикл и поезжайте вверх по дороге. Да,и не забудьте проверить ваш... ну, вот он уже уехал. После пересечения границы ваших владений, вам встретится парень из враждебной банды и потребует уступить ему дорогу. Постарайтесь хорошенько побить его, а то и вообще сбросить с мотоцикла, чтобы больше он не мешался у вас под ногами, а вернее под колесами. Я же предупреждал вас, что перед поездкой нужно проверить все ли в порядке с мотоциклом. Прямо на ходу у мотоцикла отваливается переднее колесо. Затем искры, грохот и наконец мотоцикл взрывается... Бен очнулся в каком–то помещении, похожим на гараж. Поговорите со своей спасительницей, ее зовут Марин (Maureen) и она работает автомобильным механиком. Она пообещает починить ваш мотоцикл, который как ни странно остался почти цел и невредим. Расспросите ее поподробнее, какие запасные части вам нужно найти, а главное где? Она скажет вам, что без ее газовой горелки (Torch) починить мотоцикл практически невозможно. Оказывается, что горелку украл один житель городка (Todd), живущий в передвижном трейлере на окраине города. Немедленно отправляйтесь туда и восстановите справедливость. Выйдя из гаража, вы познакомитесь с сестрой Марин, поговорите с ней и попросите воспользоваться ее машиной. Затем идите к трейлеру. Так как Тодд не признает свою вину, то придется применить физическую силу. Постучите в дверь, а затем быстро воздействуйте на дверь сапогом и Тодд будет отдыхать до самого конца игры. Заходите внутрь, откройте холодильник (Refrigerator) и возьмите кусок мяса (Meat). Стоит заметить, что все оружие и предметы, которые собирает Бен, хранятся у него в поясных сумках, доступ к которым можно получить, нажав правую кнопку мыши. Затем откройте ящик (Cabinet) и возьмите отмычку (LockPick). Потом встаньте на светлый квадрат за дверью и спускайтесь на лифте в подвал. Там вы, наконец, обнаружите вожделенную горелку. Возвращайтесь к Марин, отдайте ей свою находку и спросите ее, где можно достать переднюю вилку (Forks) для починки мотоцикла, а также бензина (Gas). Оказывается, что на окраине города есть свалка (Junky Yard), которая принадлежит Тодду, там и можно найти почти новую переднюю



вилку. А с другой стороны города, есть водонапорная башня, вопреки соображениям наполненная бензином. Пробраться туда практически невозможно, т.к. башня охраняется полицией. Для начала идите к входу на башню с бензином и откройте навесной замок (Lock) при помощи отмычки. Возьмите замок с собой. Затем идите к воротам свалки и вы увидите цепь (Chain), выходящую с противоположной стороны стены. Можно взявшись за цепь, поднять тяжелые ворота, но как только вы ее отпустите, ворота сразу же закроются. Для решения этой проблемы, закройте ворота замком и затем свободно забирайтесь по цепи на свалку. Спрыгните внутрь и попробуйте взять из кучи мусора так нужную вам переднюю вилку. Как бы ни так, маленькая чудовищная собачка выбегает с другой стороны свалки и прогоняет такого смелого парня, как вы. Немного подумав, можно решить и эту задачу. Для этого нужно зайти на правую сторону свалки, бросить кусок мяса внутрь ближайшей синей машины, быстро убежать обратно. Потом забирайтесь в кабину магнитного крана, управление которым не должно вызвать никаких вопросов. И, включив притяжение, поднять магнитом машину с обедающей собакой на максимальную высоту. Вот и все. Не забудьте спокойно взять вилку. После этого, в гараже у Марин возьмите канистру для бензина (Gas Can) и шланг. Отправляйтесь к башне с бензином, заходите в дверь и попытайтесь дотронуться до лестницы (Ladder). Завоет сирена и, если вы смелы и решительны, то можно попытаться опередить полицию и набрать канистру бензина. Но на самом деле, нужно поступить так: запустив сигнал тревоги, быстро спрятаться за большую цистерну рядом с башней. Полицейские начнут искать вас, затем посадят свой летательный аппарат рядом с башней и полезут наверх в надежде задержать вас на месте преступления. А вы в это время тихо подойдите к полицейскому аппарату, откройте горловину топливного бака и наденьте на нее шланг. Затем поставьте рядом канистру для бензина и воздействуйте на шланг ртом. Когда канистра заполнится, полицейские заметят вас внизу и начнут спускаться. Убегайте как можно скорее и возвращайтесь к Марин. Залейте бензин в бак и отправляйтесь навстречу новым приключениям. Напоследок, Марин просит вас найти ее дядю, с которым она рассталась, будучи еще маленькой. По дороге вы обнаружите кучу полицейских, безуспешно пытающихся отыскать парня на мотоцикле. Для того, чтобы дорога стала свободной, нужно вернуться к башне с бензином и снова запустить сигнал тревоги.



Тем временем, коварный Рипбургер (Ripburger), воплощая в жизнь свой ужасный план, убивает президента "Корли Моторс" (Corley Motors), но сестра Марин успевает сфотографировать момент убийства. Умирающий президент просит Бена обнародовать завещание, спрятанное в сейфе на заводе, а также найти его племянницу, которую зовут Марин...

Поговорив со своими друзьями, которых Рипбургер сдал полиции, Бен узнает, что Рипбургер подставил и его, и те-



перь вся страна считает Бена убийцей президента. По всей дороге расставлены полицейские блок-посты, проверяющие все машины и мотоциклы. Садитесь на мотоцикл и отправляйтесь в гараж Марин. Около гаража лежит разбитый фотоаппарат и фотография, которая раньше висела в гараже. Возьмите ее и поезжайте обратно в бар и постарайтесь что-нибудь придумать, чтобы обмануть полицейских. В баре сидит Эммет (Emmet), водитель грузовика перевозящего удобрения (Fertilizer). Поговорите с ним и попросите провезти ваш мотоцикл тайком через блок-посты. Он откажется, сославшись на опасность предприятия. Тогда идите на задний двор. В мусорном баке сидит сестра Марин, убежавшая от охранника, она даст вам свой пропуск журналиста (ID Card). Затем идите к Эммету и отдайте ему пропуск. Он согласится провезти вас вместе с мотоциклом через полицейские посты. Заходите в дом Марин и под подушкой найдите ломик. Им взломайте замок на сундуке и возьмите лежащие в нем фотографии. Затем идите во двор и садитесь на мотоцикл. Но что это? Марин на мотоцикле выезжает из своего домашнего гаража, включает ускорители и мгновенно скрывается в туче пыли. Бен бросается в погоню, но догнать Марин уже невозможно. На плакате рядом с домом написано, что некий смельчак, воспользовавшись трамплином (Ramp) и усовершенствовав свой мотоцикл, совершил прыжок через ущелье. Бен надеется повторить этот героический поступок, но для этого ему нужен трамплин и некоторые запчасти для его мотоцикла. Поезжайте назад по дороге и сверните на дорогу в каньонах (Mine Road 4). Сначала вы встретите Бывшего главаря вашей банды, отца Торка (Father Torque). Поговорите с ним и он скажет вам, что трамплин находится в секретном убежище банды Cavefish. Оказывается что все рокеры этой банды, слепые (!) и видят они только благодаря своим инфракрасным очкам. Для того, чтобы найти вход в это убежище, нужно завладеть этими очками. Далее езжайте по дороге, и вступайте в бой с представителями самых разных рокерских банд. После каждой победы оружие соперника становится вашим. Единственным соперником, которого мне так и не удалось победить, была девушка с бензопилой, посмотрим что получится у вас. В драке с последним рокером, прямо под колеса вашему мотоциклу выливается масло, после чего вы теряете управление и оказываетесь на обочине. Сбросить его с мотоцикла можно, используя длинную деревянную палку. Одевайте очки и ищите вход в убежище. Нажмите ENTER и вот вы уже внутри. Внутри пещеры найдете трамплин, подействуйте на него два раза рукой и прицепите к вашему мотоциклу. Отправляйтесь обратно, но рокеры заметят пропажу трамплина и кинутся в погоню. На следующем экране отцепите трамплин и оставьте на дороге. Рокеры погонятся за вами, вылетят из-за поворота, не смогут затормозить и рухнут в пропасть. Спокойно заберите его, уезжайте и установите трамплин на мосту. Теперь вам нужны две запчасти для вашего мотоцикла. Одну можно отобрать у наглого рокера, все время старающегося уехать от вас при помощи ускорителя, а чтобы получить вторую нужно немало потру-









диться. Если вы поедете по дороге в обратную сторону от моста, за вами погонятся люди Рипбургера в антигравитационном автомобиле. Убежать от них можно только свернув на какую нибудь боковую дорогу. Езжайте к брошенному прицепу с удобрениями. Воздействуйте на колесо прицепа ломиком, а потом подействуйте рукой на сам прицеп. Он перевернется набок и ловушка готова. Езжайте обратно и пусть они за вами погонятся, спокойно проезжайте прямо, а когда они будут проезжать прицеп, туча удобрений закроет им обзор и они врежутся в скалу. Воздействуйте на разбитую машину ломиком. Внутри мотора вы найдете, вторую запчасть для мотоцикла, установите ее и прыгайте с трамплина. Благополучно перепрыгнув ущелье и подъехав к заводу "Корли Моторс", идите вниз по дороге к продавцу сувениров. Поговорите с ним и, когда он отвернется, хватайте желтого кролика, воздействуя на него рукой. Затем возвращайтесь к мотоциклу и отправляйтесь вверх по дороге сквозь пролом в ограждении. Там вы увидите убежище мотобанды Voltures, к которой принадлежит Марин. Используйте кролика на поле и окажется, что это поле заминировано. Несчастный кролик взорвется и нужно подобрать, оставшиеся от него батарейки (Battery). Возвращайтесь на мотоцикле к продавцу сувениров. Возьмите джойстик и поиграйте с радиоуправляемой машинкой. Когда запас батареек иссякнет, вставьте свои и направьте машинку по направлению ко входу на стадион. Продавец побежит за ней, а вы направьте ее к закрытому выходу стадиона, продавец побежит за ней и исчезнет. Тем временем, вы берите коробку с кроликами и возвращайтесь на мотоцикле к минному полю. Используйте коробку с кроликами на минном поле и сразу же соберите как можно больше кроликов. Согласитесь, это было-бы глупо использовать сразу всех кроликов. Используйте их по одному и продвигайтесь по их следам. На другой стороне поля вас поймают члены этой мотобанды, среди которых и Марин. Но хуже всего, что и она думает, что это вы убили дядю, и члены банды решают вас казнить. У вас остается единственный шанс спастись, одно неверное слово и вам конец. Нужно сказать Марин фразы вот в такой последовательности:

1.Let me go, or else...
2.I'll call you names
3.Diapered Dynamo

Затем покажите ей фотографии, разоблачающие Рипбургера. Она расскажет вам, что сегодня на стадионе состоится шоу, напоминающее наши "Гонки на выживание", и что это единственный шанс отомстить Рипбургеру. Вот победный план ваших действий: прыгните с правого трамплина на коричневую машину, после этого отбуксируйте ее к левому трамплину. Сбросьте ее оттуда и затем, разогнавшись, прыгните сами. Ваша машина и машина Марин столкнутся, как и предусмотрено планом. Последует взрыв и Марин благополучно катапультируется на трибуны. Но затем ваша одежда загорается, но благодаря огнеупорному покрытию вреда вам не будет. Переби-





райтесь на коричневую машину и, улучив момент, перепрыгивайте на синюю машину Рипбургера. И когда она будет проезжать мимо вашей полыхающей машины, спрыгивайте и бегите в самый центр огня. Устранив соперников, вы должны украсть приз. Пробегите перед трибунами, они загорятся и люди начнут выбегать со стадиона. Воспользовавшись суматохой, члены мотобанды украдут призовой мотоцикл. Затем возвращайтесь в убежище, и на деталях, разложенных перед Марин, нужно найти шифр к сейфу на заводе. Распросите Марин поподробнее, как можно пробраться на этот завод. Найдите на детали номер 154492, это и есть шифр. Отправляйтесь на завод, идите на задний двор, ударьте ногой по маленькому треугольному камню, находящемуся в окружении таких же камней. Откроется подземный ход, входите в него, и вы окажетесь в кабинете. Подходите к светлому квадрату на полу (Floor Safe) и набирайте шифр, который вы увидели на детали 154492 и нажмите кнопку МХС. Сейф откроется, там вы найдете: завещание президента и его пропуск в проекторскую. Затем идите в дверь под плакатом и заходите в самую первую дверь. Хотя она и закрыта, используйте пропуск на считывающем устройстве (Card Reader). Проходите в проекторскую и окажется, что Рипбургер уже начал презентацию по поводу будущего корпорации "Корли Моторс". Подействуйте рукой один раз на левый рычаг проектора и два раза на правый. Пленка сгорит, а вместе с ней и кинопроектор. Придет механик и будет чинить аппарат. Вы спокойно идите в соседнюю комнату и используйте фотографии на другом проекторе (Easel). Таким образом зрители в зале узнают, кто убил их президента и решат арестовать Рипбургера. Марин выходит на сцену и объявляет, что согласно завещанию она становится пре-





монитор посередине и выбирайте пункты меню вот в такой последовательности: TAKE OFF > POST TAKE OFF > GEAR > RAISE GEAR. Вот, вы убрали шасси и скорость самолета замедлилась. Рипбургер висит над пропастью, зацепившись за ствол пулемета. Чтобы отправить его в полет на дно ущелья, осторожно заберитесь в кабину грузовика, включите монитор и выбирайте пункты меню: MAIN MENU > DEFENCE MENU > MACHINE GUNS > CONTROL > SYSTEM OFF. И Рипбургер полетел вниз, помахав на прощание номерным знаком. Но самолет уже охвачен огнем и того и гляди рухнет вниз. Быстро забирайтесь в дыру под грузовиком. И что Бен ищет взглядом? Правильно, конечно, мотоцикл, посмотрите налево и вот он стоит ждет своего хозяина. Садитесь, врубайте двигатель на полную мощность и выбирайтесь из этого огненного ада. Посмотрите конечный мультфильм, он стоит того.

Евгений Луньков

зидентом корпорации. А тем временем Рипбургер убегает на грузовике и Бен с Марин бросаются в погоню. После того, как вы очутились на грузовике, воздействуйте рукой на решетку радиатора (Grill) а затем на капот грузовика (Panel), закрыв таким образом ему весь обзор. Когда Рипбургер будет пытаться достать вас палкой (Fan), воздействуйте на нее рукой и затем используйте ее на вентиляторе. Затем проберитесь за кабину грузовика и воздействуйте ломиком на самую правую трубу. Потом вы увидите, что Рипбургер вызвал подмогу в виде бескрылого самолета. В самолете, Рипбургер пытается убить вас из пулеметов грузовика,но случайно убивает обоих пилотов и самолет становится неуправляемым. Если вы не остановите эту махину, которая несется по направлению к разрушенному мосту, то вас ждет не очень приятное путешествие ко дну ущелья. Опасайтесь пулеметов и заберитесь в кабину управления по лестнице (Ladder). Включите



Коды к Dark Forces:

LAIMLAME	Полная непобедимость
LAREDLITE	Заморозить всех врагов
LAPOSTAL	Все оружие, полная защита, максимум патронов
LACDS	Показать все на карте
LADATA	Дать координаты (на карте)
LABUG	Стать маленьким, как насекомое
LASKIP	Перепрыгнуть на следующую миссию
LANTFH	Телепортироваться на последнюю записанную позицию
LARANDY	Суперзаряд оружия
LAPOGO	Преодолевать все высокие препятствия

Коды уровней к Dark Forces:

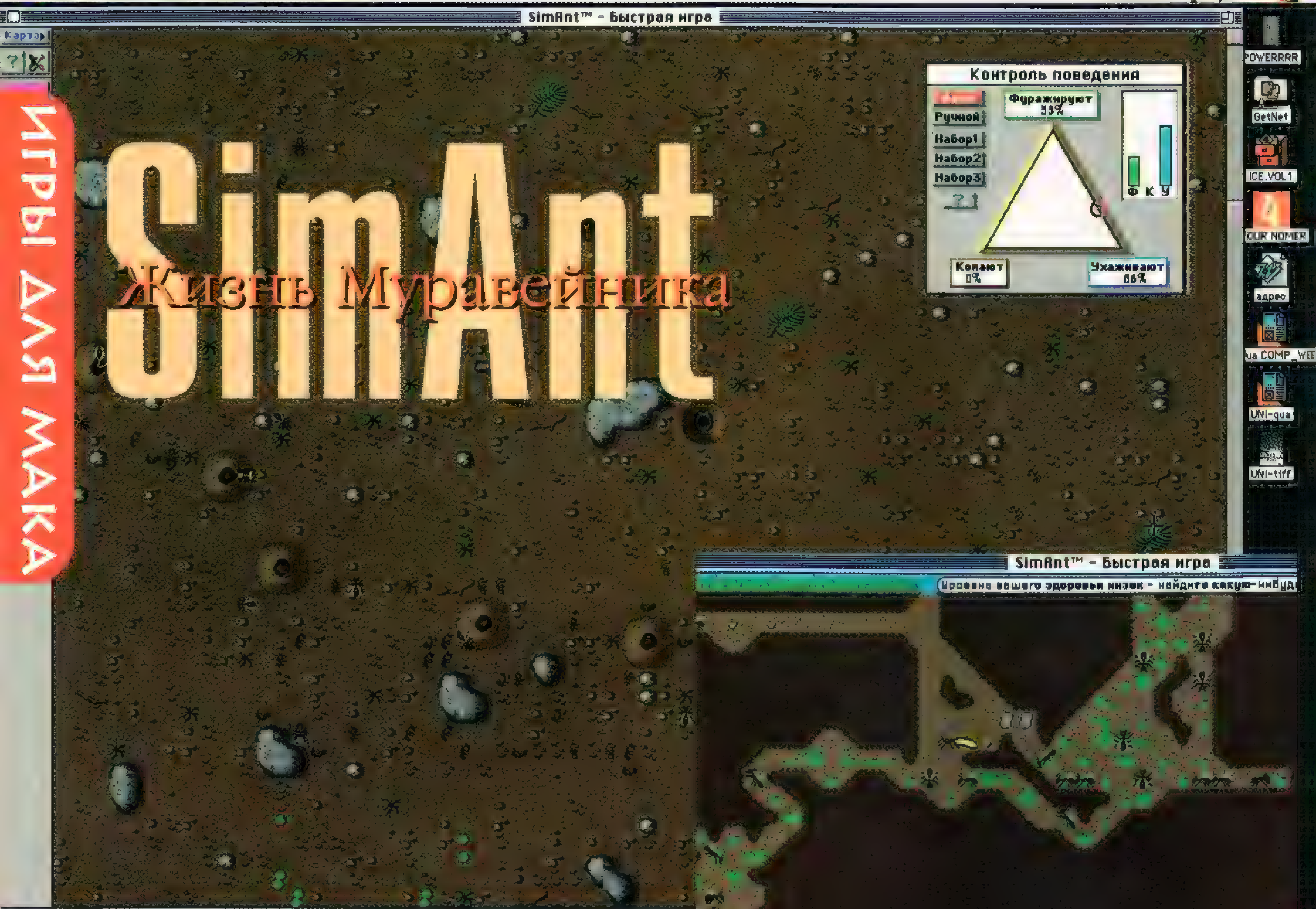


LASECBASE	Secret Base
LATALAY	Talay Base
LASEWERS	Anoat City
LATESTBASE	Research Facility
LAGROMAS	Gromas Mines
LADTENTION	Detention Centre
LARAMSHED	Ramsees Hed
LAROBOTICS	Robotics Facility
LANARSHADA	Nar Shadaa
LAJABSHIP	Jabba's Ship
LAIMPCITY	Imperial City
LAFUELSTAT	Fuel Station
LAEXECUTOR	Executor
LAARC	Arc Hammer

Коды к TERMINAL VELOCITY:

TRIGODS Непобедимость
TRISHLD Восстановление щитов
TRINEXT Переход на следующий этап этого уровня и далее
TRIHOVR Воздушная подушка
MANIACS Дозаправка топлива
TRSCOPE Звуковой осциллоскоп
TRFRAME Счетчик кадров/сек
TRIFIR0 Непобедимость
TRIFIR1 Плазменная пушка (PAC)
TRIFIR2 Ионная пушка (ION)
TRIFIR3 Быстронацеливающийся лазер (RTL)
TRIFIR4 Ракеты с ручной наводкой (MAM)
TRIFIR5 Ищущие цель ракеты (SAD)
TRIFIR6 Ударная волна торпеда (SWT)
TRIFIR7 DAM
TRIFIR9 Невидимость
TRIBURN Лететь быстрее, чем ваш лазер
3DREALM На экране появится надпись "Smokin!" и возможность быстрой стрельбы

SimAnt
Жизнь Муравейника



Вот и появилась на свет ещё одна русская версия замечательной игры фирмы Maxis – SimAnt (Жизнь муравейника). Муравьи – примитивные существа. Но в муравейнике в результате взаимодействия большого количества муравьев они проявляют поразительную способность к выживанию и заметный уровень интеллекта.

В игре SimAnt вы являетесь разумом муравейника. Отдельные муравьи похожи на отдельные клетки вашего мозга и вы можете управлять отдельными муравьями, используя их в качестве инструментов. Большинство муравьев погибнет, иногда это будет и управляемый вами муравей. Но смерть отдельных муравьев мало повлияет на жизнь колонии.

Во всех играх есть цель, скажете вы. А к чему надо стремиться, играя в SimAnt?

Есть три способа игры в SimAnt: быстрые игры, полные игры и экспериментальные игры.

В быстрых играх вы представляете колонию черных муравьев, борющуюся с колонией красных муравьев за пищу и территорию. Ваша задача – победить красных муравьев и устроить свой собственный муравейник на площадке земли на заднем дворе. Ваша задача может усложняться из-за вечно голодного паука, прожорливых муравьиных львов, ливней, сокрушительных человеческих ног и беспощадных газонокосилок.

В полной игре вы должны занять весь задний двор секцию за секцией, затем захватить дом и выжить людей. Кроме орд красных муравьев и прочих напастей вы столкнетесь со смертью из-за химических инсектицидов.

В экспериментальных играх вы – человек, играющий и экспериментирующий с муравьями. С помощью инструментов можно строить стены и барьеры, чтобы муравьи проходили через лабиринты; добавлять пищу; добавлять муравьев; выкапывать или засыпать норы; проверять реакцию муравьев на различные пахучие следы и вещества, сигнализирующие об опасности; играть с инсектицидами.

Кроме того, существует режим обучения для знакомства с основами жизни муравьев.

Очень важную и интересную роль играет документация. Я уверен (часто и сам так поступаю), что, приобретая игру вы совсем не заглядываете в книги, прилагающиеся к компьютерным играм и оставляете их в коробке. Можете пропустить содержимое первой части, но загляните во вторую, третью и четвёртую части документации к игре SimAnt, и вот почему.

Во второй части приведена углубленная информация о настоящих муравьях, муравейниках и образующих сообщества насекомых. Чтение этой части даст вам основные знания, нужные для более эффективной игры в SimAnt.

Третья часть не только о муравьях – она содержит цитаты, мифы, басни и легенды, фильмы о муравьях и рассказывает об использовании их людьми в пищу и для лечения, об их роли в качестве "талисмана" в таком разделе компьютерной науки как искусственная жизнь.

Словарь, библиография и алфавитный указатель в четвертой части помогут быстро найти интересующие вас сведения. Любые слова из любой части настоящего руководства, отмеченные звездочкой, можно найти в словаре.

В процессе адаптации игры на русский язык (этот процесс называется ЛОКАЛИЗАЦИЯ), мне пришлось попробовать огромное количество игровых ситуаций, что безусловно говорит о том, что SimAnt – не игра, а программная игрушка. Например в каждой партии игры в теннис существует единственный способ начала, одна и та же конечная цель. В середине игры существует бесконечное множество вариаций, но все они одинаково начинаются, преследуют одну и ту же цель и за-





канчиваются одним и тем же путем. Мяч как игрушка дает большее разнообразие. С мячом можно играть в теннис. Вы можете играть с ним в футбол, волейбол, баскетбол, водное поло. Вы можете бросать его в стенку. С мячом вы можете устроить сотни различных игр. Вы можете использовать мяч и для других целей. Например, раскрасить его, использовать как затычку в протекающей крыше, или просто созерцать его круглую форму.

В SimAnt "игрушка" – это задний двор с муравьиными колониями. Когда вы начнете играть с SimAnt, или с любой другой программной игрушкой, не ограничивайте себя попытками "выиграть". Играйте с ней. Экспериментируйте. Пробуйте что-либо новое. Просто развлекайтесь.

Существует много типов игрушек. SimAnt, как и предшествующие ей SimCity и SimEarth – игрушка ИМИТАЦИИ СИСТЕМЫ. В случае SimAnt системой является муравейник. Играя с игрушкой имитации системы, в частности, надо понять, как система работает и взять ее под свой контроль. Как хозяин системы вы можете управлять бесчисленным множеством систем (в данном случае муравейников).

В SimAnt правила, которые надо изучить, базируются на биологии и поведении муравьев. У муравьев очень сложные способы общения. Это и пахучие вещества, которые выделяют муравьи, чтобы передать информацию друг другу, это и движение усиками и брюшком, это и постукивание усиками по усикам другого муравья и многое другое.

Муравьи строят гнезда, копают, чтобы обеспечить себе безопасное существование и необходимый температурный режим, а также устраивают комнаты для выращивания потомства. Муравьи постоянно пытаются найти пищу и в безопасности доставить ее домой. Также они заботятся о своих яйцах, личинках и куколках и защищают их и должны любой ценой защищать царицу и потомство. Муравьи защищают свой дом от всех конкурентов. Группы работающих вместе муравьев могут приносить домой большие куски пищи и побеждать более крупных врагов.

Инструменты в этой игре предоставляют возможность растить, управлять и экспериментировать с колонией муравьев: начав с создания одной царицы и одного рабочего, вы можете вырастить колонию из тысяч муравьев.

Советы:

Выкапывайте подземные гнезда, которые могут дать пристанище муравьям и защитить их.

Ищите пищу, чтобы поддерживать жизнь и рост колонии.

Защищайте свою колонию и источники пищи от других колоний муравьев.

Но самый важный из всех инструментов – это сама модель. Проверьте ваши знания, планы, теории и идеи, наблюдая расцвет или упадок ваших колоний. Экспериментируйте с муравьями и проверьте их сообразительность и способность приспосабливаться к различным условиям. И успех обеспечен!

Если же надоест быть муравьем, как надоело это герою известного мультфильма – Баранкину, – будь человеком. Для этого есть в игрушке SimAnt режим эксперимента.

К сказанному выше хочется добавить еще и то, что SimAnt – это ещё и самая моя любимая игра от фирмы Maxis.

Те, у кого есть модем, могут получить бесплатные дополнения к играм фирмы Maxis через BBS INT круглосуточный телефон BBS 915-72-59

Сергей Парфёнов, Институт Новых Технологий Образования телефон 915-13-94



Shareware на Макинтоше



Есть такой тип программ, которые можно переписать и сделать сколько угодно копий, но они не являются бесплатными. Их можно украсть, но вас никто не обвинит в воровстве.

"Да это же любая программа! Взял, да переписал, никто слова не скажет!" — скажете вы.

Да, ну, что вы! Я бы вам такое со страниц журнала не посоветовал. Нет. Я говорил о специальном типе программ. Они называются Shareware. В народе просто — "шаровары".

Есть несколько видов "шаровар". Одни — совершенно бесплатные (Freeware), другие просят в качестве вознаграждения послать открытку автору (Cardware) или просят вас улыбаться (Smileware). Другие просят еще какие-нибудь глупости. Третьи просят вас заплатить автору деньги, если вы пользуетесь программой.

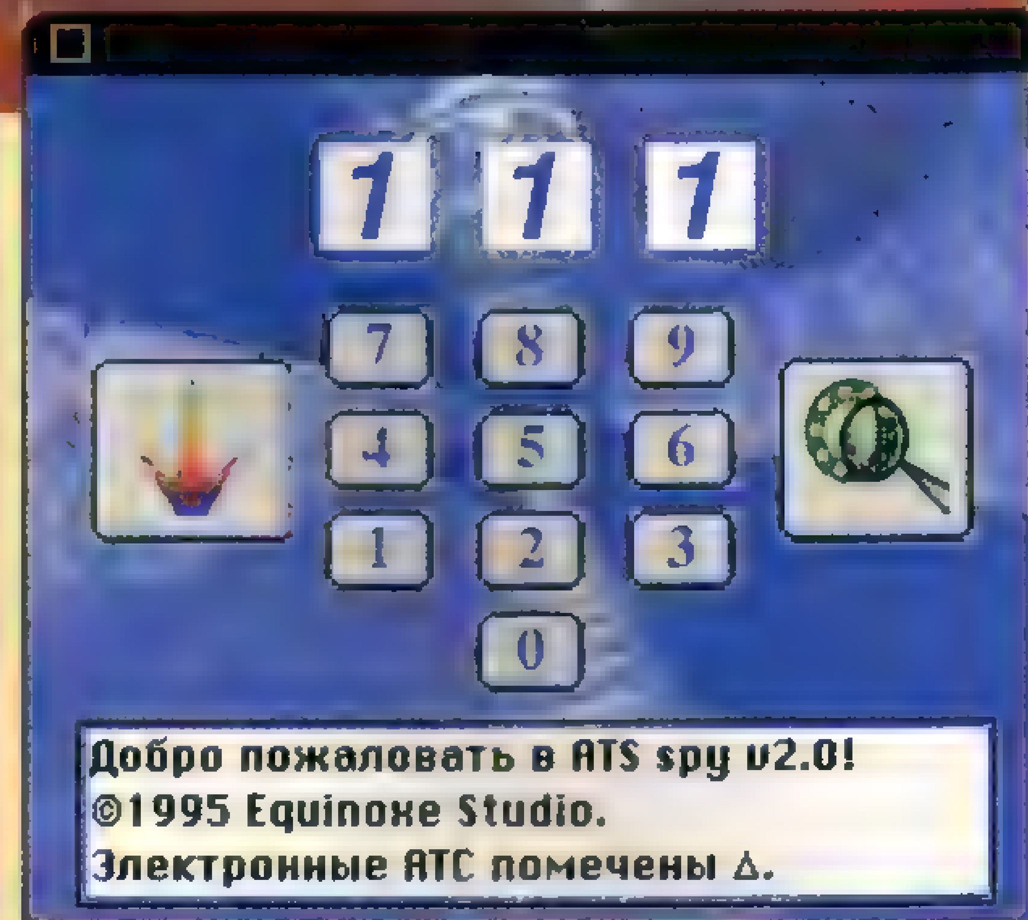
Я расскажу вам о "шароварах" (я все некоммерческие программы под этим термином подразумеваю), появившихся в последнее время для Макинтоша в России. Американских программ, ясное дело, пруд пруди, а вот наших — по пальцам перечесть. Этим мы и займемся.

Я давно слежу за работой наших программистов на Маке, и с полной уверенностью могу сказать, что одними из первых некоммерческих программ (из известных народу — точно первые) были произведения Алексея Лебедева: Fractal Artist и Kubik (кубик Рубика) — лучшие в своем роде. Они доступны уже много лет и на московских BBS, и в таких сетях, как Compuserve и Internet.

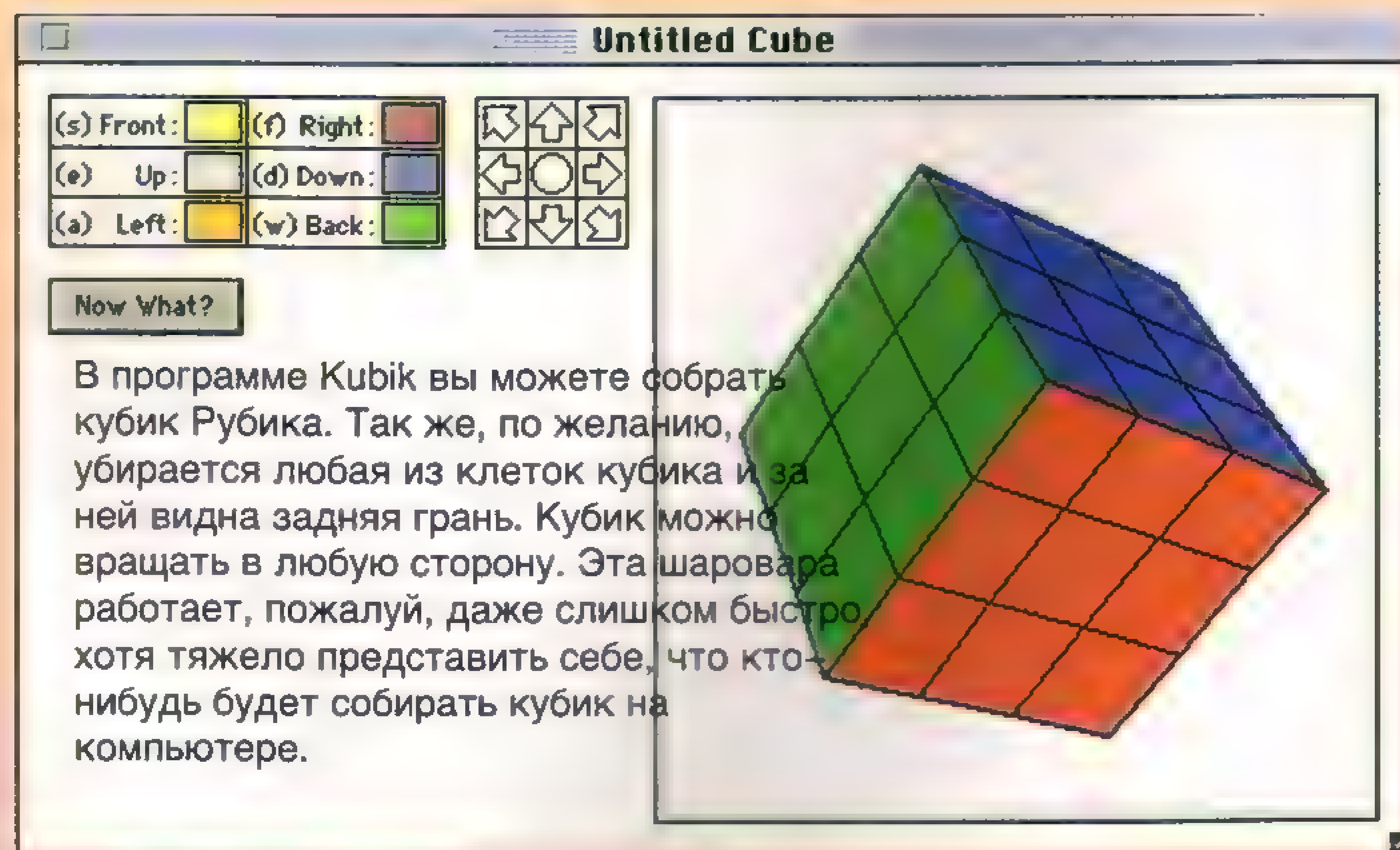
С тех пор, как они появились, долгое время ничего другого на горизонте не было. Потом, после почти двухлетнего перерыва появилась программа Moscow ATS Spy — эта незатейливая, но очень удобная штука определяет местонахождение человека по первым трем цифрам его телефона. Оформление программы иллюстрирует недюжие способности автора при работе в трехмерных пакетах.

Затем появилась программа компании LongPlay Software под названием ТЕЛЕК. У вас на экране появляется телевизор "Березка 402" с шестью каналами, на каждом из которых что-то происходит. На одном канале идет волейбол (или теннис — там не разобрать), выполненный в духе советских игр для телеприставок. На кинескопе происходит соответствующее искажение. По другой программе — часы, по третьей — прогноз погоды и т.д.

Третья программка — "Прометей" Михаила Трофимова. Цель ее — показывать цветомузыку. Цвета на экране реагируют на музыку или голос, вводимые в компьютер посредством микрофона. Программа на редкость ненужная. В общем, все описанные в этой статье программы не представляют особенной ценности, но эта не нужна в первую очередь. К тому же она постоянно виснет. Также "Прометей" отличается таким плохим оформлением, что просто руки опускаются. Хотя, возможно, этим она и выделяется изо всех остальных.



ATS Moscow spy показывает кроме всех возможных АТС еще и милицию, скорую и пожарных. Не забыл автор и про службу точного времени и 09.



В программе Kubik вы можете собрать кубик Рубика. Так же, по желанию, убирается любая из клеток кубика и за ней видна задняя грань. Кубик можно вращать в любую сторону. Эта шаровара работает, пожалуй, даже слишком быстро, хотя тяжело представить себе, что кто-нибудь будет собирать кубик на компьютере.

Те из читателей, которым выпало счастье обладать IBM-совместимым компьютером еще раз отметят про себя, что Макинтош никуда не годится, и даже игровых shareware на нем нет. Но проблема в том, что в России программистов, имеющих Мак и пишущих игры, пока практически нет.

Я надеюсь, что наш журнал еще вернется к теме маковских разработчиков игр где-нибудь через годик. Тогда уже будет о чем рассказать, поверьте мне. А сейчас вы можете позвонить на BBS и переписать все, о чем вы только что прочитали.

Что же можно сказать в конце этого мини-обзора? Ни густо, ни пусто. Но процесс пошел.

Иван Митурич



УРА ГОЛЛИВУД?

В середине 70-х годов малоизвестный в то время актер по имени Марк Хэмилл снялся в главной роли в научно-фантастическом фильме под названием "Звездные войны". В качестве режиссера выступал также не слишком известный в то время человек по имени Джордж Лукас. Прошло 20 лет, и сегодня Хэмилл все еще пожинает плоды успеха своего персонажа по имени Люк Скайволкер, а "Звездные войны" считаются одним из наиболее знаменитых фильмов в истории американского кино. Но возникает проблема: успех достигнут, а что делать дальше? После ряда не слишком удачных ролей в разных жанрах актер вернулся в свою космическую стихию и теперь снова играет межзвездного воина, противостоящего гигантским котообразным существам, именуемым Килрати. Однако есть большая разница: теперь вы сами также принимаете участие в игре.

Итак, Хэмилл выступает в главной роли (его персонажа теперь зовут полковник Кристофер Блэр) в компьютерной игре под названием Wing Commander III: Heart of the Tiger. Его успех в бою зависит от ваших действий, а ваши решения в значительной степени определяют его поведение. Например, когда с ним флиртуют одновременно две женщины (прямо как в фильме Love Connection), Блэр выберет ту, которую вы ему укажете, даже если это противоречит его собственным интересам. Или другой пример: стоит "дать пинка" бортинженеру, и космический корабль может оказаться в беде.

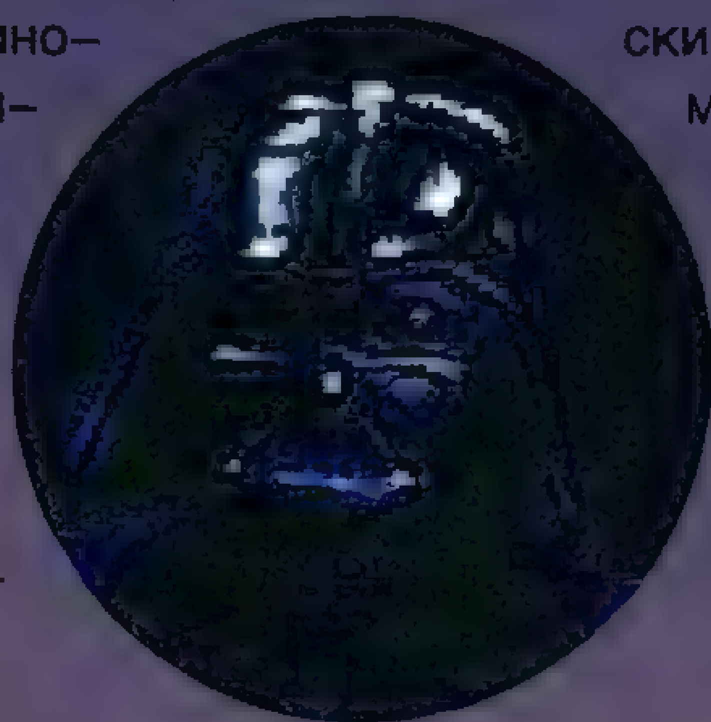
В создании этой игры участвовал целый сонм голливудских звезд – сценаристов, продюсеров, и, конечно же, всем известных актеров, например, Малькольм Мак-Дауэлл, снимавшийся в последнее время в сериале Star Trek: Generations, и Джон Рис-Дэвис, более известный как Сэлэ из фильмов о похождениях Индианы Джонса. Что же касается Хэмилла, то он просто не мог упустить шанс принять участие в создании игры. "Мне кажется, – говорит актер, – что уже полвека назад я предвидел появление этого чуда, наверное, такое же ощущение переживали актеры, всю жизнь снимавшиеся в немом кино, когда появились первые звуковые ленты."

Итак, специалисты в области игрового кино на удивление всем вместе со специалистами по компьютерным технологиям нашли новое поле для совместной деятельности. Владыки Голливуда в партнерстве с владыками Силиконовой Долины могут предложить друг другу немало интересного.

В 1993 году объем продаж электронных игр (включая компьютерные) составил 6,5 милиллиарда долларов, впервые превысив годовой кассовый сбор голливудских кинолент. Вы только представьте себе, – говорят производители интерактивных игр, – каких высот могли бы достичь обе империи,

объедини они свои усилия. И вот уже создатели игр предвкушают огромные барыши от "компьютеризации" сюжетов знаменитых фильмов. То же самое происходит и в Голливуде – там убеждены в том, что огромный опыт их режиссеров и сценаристов станет именно той силой, которая сломает наконец барьеры между интерактивными играми и массовой аудиторией. Да и как могли бы владыки Голливуда обойти вниманием новейшую технологию, призванную стать новой "дойной коровой"?

По правде говоря, никто еще толком не знает, к чему в итоге приведет союз Голливуда и Силиконовой Долины... Некоторые продукты представляют собой приключенческие игры, созданные на основе сценариев популярных кинокартин, как, например, игра Blown Away – приложение к одноименному фильму, прошедшему по экранам кинотеатров в прошлом году. Есть также информационно-развлекательные программы, посвященные конкретной узкой теме, в которых аудитории преподносится "вся подноготная" какого-либо процесса – например, программа Secrets of Stargate фирмы Compton's NewMedia демонстрирует закулисные секреты создания популярного в прошлом году научно-фантастического фильма.



Но самое сильное впечатление производят игры, созданные при участии голливудских звезд. Прежде всего хочется назвать детективный CD-ROM Under a Killing Moon с участием актеров Брайана Кейта, Маргот Киддер и Джеймса Эрла Джонса. Также весной появился диск Star Trek: The Next Generation – A Final Unity. Эта приключенческая игра-боевик создана по мотивам известного сериала с участием всех главных героев и исполнителей – то есть, их живые изображения озвучены их же родными голосами. Несмотря на оптимистические прогнозы, союз Голливуда и Силиконовой Долины, тем не менее, пока что напоминает брак по расчету с сомнительным по продолжительности будущим. Дело в том, что союз объединяет два очень разных деловых мира, говорящих на разных языках.

Поможет ли участие голливудских звезд сделать компьютерные игры более интересными? Многие производители программной продукции и кинематографисты готовы побиться об заклад, что любители кино станут также и поклонниками компьютерных игр с участием своих кумиров, то есть, чем больше игра будет напоминать фильм, тем более популярной она станет

Производителей программных продуктов, которые нуждаются в постоянном контакте и сотрудничестве со звездами Голливуда, могут ожидать немалые трудности. "Давайте смотреть правде в глаза: мы все – люди левых взглядов," – говорит Джордж Грэйсон, президент фирмы 7th Level, специализирующейся на программных продуктах, с филиалами в Лос Анджелесе и Ричардсоне, штат Техас. Он основал свою компанию с твердым намерением внедрить творческий потенциал Голливуда в компьютерный мир, и уже успел понять, что в Голливуде предпочитают людей консервативных по натуре. "Заставить две группы людей с таким разным складом ума работать вместе – это уникальный опыт," – говорит он.

Рассказывая о работе над детской программой Tuneland, озвученной известным комическим актером Хови Манделом, Грэйсон вспоминает, какое ужасное впечатление произвело на него живое звучание голосов актеров во время записи. Только лишь прослушав готовый "отшлифованный" вариант, стало ясно, что все в порядке – голоса звучали просто фантастически.

С другой стороны, люди из Голливуда также испытывали немало сомнений. "Им было очень трудно понять, – говорит Грэйсон, – что все, что мы делаем, прогоняется через микропроцессор, – и даже поняв это, они не знали, что об этом думать."

По его словам, труднее всего было растолковать людям из Голливуда тот факт, что компьютерный монитор – совсем не то же самое, что экран телевизора или экран кинотеатра. Им с трудом удавалось привыкнуть к мысли о том, что формат CD-ROM весьма ограничивает кинематографические возможности, в частности, не позволяет применять такие привычные для киношников и телевизионщиков технические приемы, как полноэкранное панорамирование или съемка действия на переднем плане. "Сколько бы раз мы ни говорили этим ребятам, что это компьютер, а не телевидение, –продолжает Грэйсон, – они все равно твердили в ответ: "Но мы же каждый день делаем это при помощи телекамеры!"

А ведь речь шла всего лишь об анимации. При включении живых изображений актеров в компьютерные игры возникают особые сложности. Все начинается еще со сценария. Специалисты по составлению сценариев для компьютерных персонажей далеко не всегда знают, как это правильно делается, когда речь идет о живых актерах.

Донна Берксон, продюсер игры Wing Commander III, "родом из Голливуда". Она рассказывает о своей встрече с Крисом Робертсом, вице-президентом и исполнительным продюсером фирмы Origin Systems, участвовавшим в разработке программы. Робертс показал ей подготовленный его фирмой сценарий программы. Ее первой реакцией было: "Давайте привлечем голливудских сценаристов. Если вы делаете фильм, разве вам не хочется, чтобы это действительно было похоже на фильм?"

Робертс согласился. "Мы хотели сделать настоящую профессиональную продукцию, а не любительскую пробу. Главное – достичь взаимопонимания," – говорит Робертс. В частности, он терпеливо объяснял актерам особенности игрового формата. Им казалось, что снимать игру – все равно что снимать фильм, но это далеко не так. Прежде всего, было гораздо больше, чем обычно, съемок перед "пустым фоном" (в так называемом blu box). Именно при помощи этого приема Робертс снимал большинство живых эпизодов для Wing Commander III, накладывая затем полученные изображения на компьютерный фон.

Другое ключевое различие состоит в том, что при подготовке игры одну и ту же сцену приходится снимать по нескольку раз, меняя лишь реплики актеров. Ведь сценарий игры вовсе не прямолинеен, сюжетные повороты зависят от

выбора играющего. Например, в Wing Commander III имеется более 300 ключевых эпизодов, когда решение играющего определяет дальнейший ход развития событий.

При обычной киносъемке, по словам Робертса, режиссер всегда знает, что чему предшествует, даже если эпизоды снимаются не в том порядке, как они расположены в сценарии. Все гораздо сложнее при съемках игры – мало того, что сам сценарий в несколько раз длинее, чем в обычном фильме, здесь еще параллельно развиваются разные версии. Во время съемок Wing Commander страницы сценария были разлинованы вертикальной чертой, слева была одна версия сцены, а справа – другая. Неудивительно, что актеры нередко путались и забывали, где они есть, а где их нет.

Самое трудное – обеспечить эффект непрерывности действия. Ведь из одного сюжетного момента в игре могут вытекать шесть разных сюжетных линий, и при этом все должно всему соответствовать – персонажи должны оставаться на своих местах, их одежда и прически должны выглядеть одинаково во всех шести новых версиях происходящего.

Хотя талант и мастерство голливудских специалистов, безусловно, могут сделать продукцию на CD-ROM более конкурентоспособной, по мнению специалистов в области программной продукции, важно также не терять из виду то, что делает игру игрой – то есть, взаимодействие человека и программы. В этом секрет успеха Quest of Fame – необычной игры с живыми актерами и анимацией, в которой участвуют звезды рок-музыки – группа Aerosmith.



Сюжет игры отражает законы музыкального бизнеса. Вы перебираете струны "виртуальной гитары", чем лучше удается сыграть в различных ситуациях, тем выше вы будете карабкаться на музыкальный Олимп. Вы – рок-звезда и играете от первого лица: живые актеры и мультики, произнося свои реплики, смотрят с экрана прямо на вас.

Берт Сноу, художественный директор фирмы Ahead, создавшей этот диск, работал над своим детищем в содружестве с профессиональным режиссером Говардом Воффинденом из Лос-Анджелеса. Большую часть года Сноу провел на юге Калифорнии, работая над этим проектом. "Самая главная задача состоит в том, – говорит он, – чтобы получившийся в итоге продукт был действительно интерактивным. Было бы большой ошибкой считать, что самое главное здесь – это видео и звук, а диалоговые возможности – нечто второстепенное." Интерактивный эффект должен составлять основу проекта, иначе получится халтура. Сноу глубоко убежден, что отсутствие на экране образа главного персонажа (управляемого играющим) в Quest of Fame как раз усиливает эффект взаимодействия играющего с программой.

Одним из первых авторитетов Голливуда, попытавшихся сломать барьер между киноимперией и Силиконовой Долиной, стал сам "отец" Star Wars – Джордж Лукас. В 1982 году он создал компанию LucasArts Entertainment в надежде объединить кинематографию и компьютерные игры. И действительно, созданные его фирмой по мотивам Star Wars игры – например, Rebel Assault, X-Wing, TIE Fighter и Dark Forces имели громкий коммерческий успех на рынке развлекательных программ.

Однако, секрет успеха LucasArts состоит в том, что они и не пытались просто превратить фильм Star Wars в компьютерную игру. Они вовремя сумели понять простую истину: то, что прекрасно смотрится на экране кинотеатра, вряд ли будет так же восприниматься на экране ПК, если не вносить серьезные коррективы. Например, в фильме главной целью героя на протяжении всего сюжета является уничтожение гигантского вражеского корабля Death Star. Финальная сцена его гибели выглядит на большом экране просто грандиозно. Гораздо бледнее это выглядит на экране домашнего компьютера – эффект несравним. К счастью для себя сотрудники LucasArts пришли к выводу о том, что вместо одной большой цели нужно противопоставить герою несколько маленьких и подвижных противников – тогда играть будет гораздо интереснее. Итак, возник совершенно новый сценарий по мотивам Star Wars специально для компьютерной игры, с новым главным персонажем по имени Kyle Katarn и новыми "плохими парнями".

"В фильме необходимо обеспечить непрерывный эффект воздействия в течение двух часов,– говорит Дэрон Стиннет, руководитель проекта Dark Forces фирмы LucasArts, – вы посмотрели фильм один раз, и на этом все закончилось. Мы же не можем позволить себе такую роскошь – люди проводят гораздо больше времени за одной игрой, и они вправе ожидать большего. "Поэтому создатель программы должен думать не только о специальных эффектах, но и о том, как удержать играющего у экрана." То есть, необходимо свести до минимума то время, когда играющий просто сидит и смотрит на экран.

Поможет ли участие голливудских звезд сделать компьютерные игры более интересными? Многие производители программной продукции и кинематографисты готовы побиться об заклад, что любители кино станут также и поклонниками компьютерных игр с участием своих кумиров, то есть, чем больше игра будет напоминать фильм, тем более популярной она станет.

Проблема , однако, заключается в том, что в компьютерную игру приятно играть лишь в том случае, если у вас есть время, необходимое оборудование и навык игры. Конкурентоспособная игра не должна надоедать как минимум в течение 40 часов. Только такой объем удовольствия может окупить цену CD-ROM, однако далеко не все могут выкроить столько свободного времени для одной-единственной игры. И вот уже фирма Activision из Лос-Анджелеса разрабатывает "короткометражные" игры, специально ориентированные на вечно занятых деловых людей.

Есть еще одна проблема – непрерывно пытаясь "переплюнуть" друг друга, создатели игр заставляют все выше и выше поднимать планку системных возможностей компьютеров, в первую очередь быстродействия и объема памяти. Даже если у вас есть время сыграть в Under a Killing Moon, ресурсов вашего домашнего компьютера может просто не хватить для такого удовольствия. Правда, на обложке черным по белому написано, что достаточно иметь 4 Мбайт ОЗУ, но если поверить этому на слово, результат будет удручающим – графика выглядит ужасно. Обратившись к справочному руководству, узнаем, что "ларчик просто открывается" – там рекомендуется иметь не менее 16 Мбайт ОЗУ.

Если вы всерьез увлекаетесь интерактивными играми на CD-ROM, придется как минимум обзавестись процессором 486DX на 50 МГц и 8 Мбайт ОЗУ. И даже в этом случае могут возникнуть проблемы несовместимости с вашей звуковой и видео-платами. Сложность многих интерактивных игр также представляет собой трудность для массового потребителя. Приобрести и успешно запустить игру лишь для того, чтобы понять, что вы не знаете, как играть в нее – удо-

вольствие ниже среднего. Например, к Under a Killing Moon прилагается аж целых 50 страниц руководства, в котором объясняется, как овладеть теми или иными клавишными комбинациями – едва ли случайного пользователя привлечет подобная перспектива. В то же время, информационно-развлекательные программы, как правило, весьма несложны в установке и навигации.

Удастся ли найти "золотую середину" и создать такую программу, которая одновременно была бы ужасно увлекательной и доступной для широких масс дилетантов – вероятно мы узнаем в конце этого года. И все же, если это произойдет, последнее слово останется не за звездами Голливуда – оно останется за вами..

Джереми Шлосберг

Уже выпущены в продажу:

Blown Away

Интерактивный приключенческий боевик – своего рода продолжение одноименной киноленты 1994г. В главных ролях: Джефф Бриджес и Томми Ли Джонс. Производство IVI Publishing.

Ghosts

Жутковатая приключенческая игра с участием ветерана фильмов ужасов – Кристофера Ли и реальных специалистов по парапсихологии. Производство Media Design Interactive.

Multimedia Celebrity Poker

Выкладывайте ваши карты на стол вместе с Джо Пископо, Джонатаном Фрейксом и Морганом Фэйрчайльдом. Производство New World Computing.

The Pagemaster

Анимированная приключенческая игра для детей от 8 лет по мотивам одноименного фильма режиссера Маколей Калкина. Производство Turner Interactive.

Quest of Fame

В этой игре с участием рок-группы Aerosmith вы можете разговаривать и даже играть на "виртуальной гитаре" вместе с рок-музыкантами, живыми актерами и "мультиками". Производство Ahead.

Secrets of Stargate

Загляните за кулисы во время съемки научно-фантастического фильма. В этой программе раскрываются секреты выполнения специальных эффектов. Много видео, фото и живых интервью. Производство Compton's NewMedia.

Tuneland

Анимированная музыкальная игра для детей от 3 до 7 лет с голосом комедийного актера Хови Мандела. Производство 7th Level.

Under a Killing Moon

Детективный боевик с участием таких звезд как Брайан Кейт, Маргот Киддер и Джеймс Эрл Джонс. Производство Access Software.

Wing Commander III: Heart of the Tiger

Легендарные космические приключения и стрельба. В главных ролях: Марк Хэмилл и Мальком Мак-Доуелл. Производство Origin Systems.

Black Diamond

Приключения и мистика с живыми съемками на улицах Сан-Франциско. Производство Electronic Arts.

Conquerors

"Завоевательная" игра будет выпущена одновременно с одноименным кинофильмом. Производство Trimark Pictures.

Dark Forces

Сюжет этой трехмерной action игры создан по мотивам фильмов из серии Star wars. Производство LucasArts Entertainment.

The Daedalus Encounter

Космические приключения с головоломками. В главных ролях Tia Carrera. Virgin.

Johny Mnemonic

Эта игра вышла одновременно с одноименным фильмом режиссера Кина Кивса по мотивам новеллы Уильяма Гибсона. Производство Sony Imagesoft.

Jon Dark – Psychic Eye

Путешествие в загадочный трехмерный мир, выполненный на высочайшем уровне анимации. Производство CapDisc.

Star Trek: The Next Generation – A Final Unity

Приключенческая игра с голосами семи знаменитых актеров, исполняющих роли в известном "космическом" сериале. Производство Spectrum HoloByte.



Это скоро упадет вам на голову

Это взорвется в ваших компьютерах, в каждой квартире. Вы попытаетесь игнорировать это. Вы попытаетесь спрятаться от этого, но оно найдет вас в самых темных уголках вашего подсознания. И вы не сможете отказаться. Имя этому – Internet. Сеть без границ. Сеть, электронные нервы которой рядом с каждым. В тоннелях метро, среди телефонных линий, под океаном, в воздухе – импульсы спутниковых антенн и беспроводных компьютерных сетей. Просто Сеть.

Сеть – это наука и культура, магия и религия одновременно. Это кибернетический эквивалент рок-формулы "секс, наркотики и рок-н-ролл". Здесь вы одновременно и одиноки, и находитесь среди шумной толпы. Вы плывете по течению, перед вами калейдоскопом мелькают люди, города всего мира. Вам больше не нужен телевизор, чтобы узнавать новости. Вы можете оказаться в любой точке мира, не выходя из дома. Вы посетите музеи на другом конце света. Вы способны разговаривать с десятками людей одновременно. Здесь легко изменить свое "Я", стать любым человеком, реализовать все, о чем вы только мечтаете в реальном мире. Вы можете отправиться в путешествие с отрядом средневековых воинов, сражаться с драконами и чародеями, вы можете оказаться в будущем и бороться с инопланетными захватчиками, став одним из героев "Звездных войн" или "Стартрека". Рядом с вами будут люди, находящиеся за тысячи километров друг от друга, но расстояния исчезают, когда паутина сети объединяет вас...

Итак, мы начинаем путешествие по Сети. Технология, лежащая в основе сети (точнее говоря, объединения множества сетей) Internet, впервые стала использоваться двадцать пять лет назад в экспериментальных глобальных сетях министерства обороны США. В течение многих лет Сеть существовала как не слишком большое сообщество военных и научных сетей, доступная лишь небольшому кругу посвященных. И только совсем недавно Сеть вырвалась на свободу, буквально на глазах становясь средством общения для тех, кто не слишком близок к компьютерным технологиям, средством связи миллионов людей на всех континентах. Сегодня в Сети работают более 20 миллионов пользователей, но это далеко не предел – по некоторым оценкам, только в Америке число пользователей Сети перевалит за 30 миллионов к 1998 году. Нужно совсем немного, чтобы подключиться к Сети: компьютер и модем. Затем нужно найти фирму (они называются Internet-провайдерами), предоставляющую сетевые услуги. Позже я попробую рассказать, какие компании занимаются всем этим в России. Вы звоните, соединяетесь с сервером фирмы-провайдера. И все, ваш компьютер становится частью сети, вы можете отправляться в путешествие.

Куда же мы направимся?

Для начала мы попробуем побеседовать с другими пользователями Сети. Для этого используется технология, называемая Internet Relay Chat (IRC). Все, что происходит на IRC, очень напоминает коротковолновый радиоэфир; на IRC есть множество каналов, соответствующих радиочастотам. Присоединившись к одному из каналов, вы сможете разговаривать с теми, кто находится на том же канале, чья "радиостанция" работает на той же "частоте". Вы можете находиться на нескольких каналах одновременно (если, конечно, вы умеете читать очень быстро). Каналы IRC обозначаются так: "#имя-канала". Все пользователи на IRC имеют псевдонимы, по умолчанию это ваше имя пользователя, но вы всегда можете изменить его. Следует помнить, что на большинстве каналов используется английский язык, и это вполне естественно – ведь на IRC можно встретить людей из Америки и Канады, из Китая и Японии, из

России, из Европы. Некоторые познания в английском вам пригодятся. Не стоит бояться говорить: для многих на IRC английский – тоже иностранный язык, поэтому вам всегда помогут, переспросят, если не поняли вас. Здесь вы можете найти собеседников любого возраста, с совершенно разными интересами. Вы сможете поговорить о любимой музыке, о компьютерных играх, даже о науке или политике. А почему бы не посидеть в нескольких виртуальных барах (немного фантазии и ваши собственные напитки) и не поговорить с кем-нибудь? На IRC есть каналы, посвященные играм: на каналах doom и descent многолюдно в любое время суток, и вы всегда узнаете что-нибудь интересное. На IRC вы также найдете хакеров и пиратов, но не удивляйтесь, если с вами не станут разговаривать, а то и пошлют куда-нибудь подальше. Люди они странные, живут в своем замкнутом сообществе, и не слишком охотно идут на контакт с внешним миром. А если вы ищете острые ощущения – к вашим услугам десятки каналов с виртуальным сексом. Сеть раскрепощает людей, позволяет скрыться за псевдонимом, стать кем-то другим. Все происходит почти как в знакомых всем ролевых компьютерных играх. Об этом уже не раз писали и говорили, но лучше один раз увидеть...

Прогулка по IRC заканчивается, и мы подходим к воротам соседнего Измерения Сети. Оно называется Multi User Dungeons (MUDs)...

Дорога петляет среди лесистых предгорий, становится все уже, превращаясь в почти нехоженую тропинку. И вот перед нами цель путешествия: арка, высеченная в склоне горы, покрытая странными рунами давно забытого языка. Под грохот ржавых цепей опускается подвесной мост. Перед нами вечная ночь подземелья. "Добро пожаловать!" – встречает нас далекий гулкий голос бога подземелья... Или это лишь грохот далекого камнепада?..

Многопользовательские подземелья – уже не просто общение в сети, а ролевые игры для множества пользователей. Слово "подземелья" имеет сейчас скорее исторический смысл: эти игры начинались как компьютерная реализация "подземелий и драконов". Сейчас в ходу еще несколько названий, например "многопользовательские измерения". Действительно, это скорее другое измерение, другой мир, созданный богом или волшебником этого сетевого измерения. В подобной игре вы выбираете свое воплощение в выдуманном мире и начинаете исследовать его, взаимодействовать с другими людьми. В некоторых играх предпочтение отдается активным действиям, в других вы будете больше общаться с другими пользователями.

Итак, мы входим в ворота подземелья. Что можно здесь делать? Вы работаете с текстовым интерфейсом, то есть можете использовать некоторый набор команд. Например, вы можете дать команду: "Посмотреть на стену". В качестве ответа вы прочтете на экране вашего компьютера: "Недалеко от входа, где еще есть сумрачный свет дня, вы пытаетесь разглядеть надписи на стенах. Почти все они выполнены на незнакомых вам языках. Некоторые совсем стерлись от времени, другие – совсем свежие, сделанные как будто вчера. Вы задумчиво разглядываете их, размышляя об их назначении: заклинания ли это, или просто памятные записки искателей приключений, прошедших здесь до вас". Вы можете долго бродить по пещерам, сражаясь с чудовищами и встречая таких же исследователей этого мира. Вы можете присоединиться к группе путешественников и продолжить свое приключение в компании. В других играх вы можете оказаться на неизведанных планетах, бродить по странным городам, зарабатывать деньги мечом или магией... Главное, что при этом вы будете постоянно взаимодействовать с другими пользователями Сети, находящимися на другом конце света, но объединенными одной сетью.

Если вы любите фантастические миры, то MUD - то, что вам нужно

Дмитрий Алтухов

Как написать компьютерную игру

Индустрия компьютерных игр является очень молодой областью шоу-бизнеса. В ней пока нет убеленных сединой профессионалов, равно как и нет учебных заведений, где этому учат. Как и полагается молодой отрасли, она переживает бурный рост. Каждый год появляются новые игры, которые ставят в тупик даже бывалых – неужели это возможно? Да, возможно, и это далеко не предел – в ближайшем будущем все мы встретимся с еще более удивительными, захватывающими воображение играми.

Нет смысла давать обстоятельные рекомендации по программированию в быстро прогрессирующей области, ведь они так быстро устаревают. В сети Internet по таким предметным областям обычно устраиваются телеконференции, в результате обсуждения на которых формируются файлы с ответами на FAQ (Frequency Asked Questions – часто задаваемые вопросы). Попробуем и мы ответить на вопросы, которые наиболее часто задаются по поводу создания компьютерных игр.

Сегодня мы попытаемся разобраться, как зарождается игра. В следующих номерах журнала мы вместе с читателем заглянем в процесс ее непосредственного создания

Начальный этап создания игры.

Вопрос: Какая дата для разработчика является днем рождения игры?

Ответ: В отличие от миллионов любителей игр, которые хотя и знают, что компьютерные игры растут не на деревьях, но мало себе представляют процесс создания, разработчики игр, зная всю кухню изнутри, скажут вам, что дат рождения у игры несколько.

Первая дата обычно связывается с возникновением замысла игры, вторая дата – это когда готов сценарий и, наконец, третья и основная дата – это когда команда разработчиков собирается и приступает к работе.

Тот, кто придумал идею игры, редко получает вознаграждение. Для этого еще нужно ее довести до воплощения в металле, а точнее в тончайшем слое алюминия на поверхности диска CD-ROM. Очень редко, но все же бывает, что главное в игре – это придумать идею. Например, всеми любимая старая игра Arkanoid – это компьютерная вариация на тему известных настольных игр, точно так же, как Тетрис – это вольная фантазия на тему падающего дождя в форме пентамино. Но чаще всего идея игры должна выразиться в сценарии – это такой документ, прочитав который, можно себе представить саму игру. В фирмах, производящих игры, этим профессионально занимаются сценаристы, в молодых командах обычно это делают программисты или художники по совместительству и иногда получается очень хороший результат. Конечно, между сценарием и игрой лежит огромная пропасть. И, наконец, когда рабочая группа собирается целиком и приступает к работе – это и есть настоящий день рождения, который, как и полагается, надо отметить шампанским.

В: Кто может быть руководителем проекта?

О: Все зависит от размера рабочей группы. До недавних пор были типичны небольшие команды из 4–7 человек. В этом случае обычно руководит проектом один из программистов или художников.

Сейчас группы имеют тенденцию к разрастанию и для управления таким коллективом необходим руководитель проекта. Если игра предполагает большой объем программирования (стратегия, имитаторы реального времени), то лучше всего на роль руководителя подойдет опытный программист, в задачу которого входит также проектирование кода игры (но не программирование!). Для приключенческих, ролевых и обучающих игр, где велик объем смыслового и графического материала, оптимальным представляется, если эту работу возглавит сценарист или главный художник. Особым даром должен обладать руководитель при производстве имитатора спортивной игры, интерактивного фильма или трехмерной стрелялки. Кроме всего прочего, руководитель тянет на себе и все организационные проблемы. Но это до тех пор, пока штат проекта не превысит порог в 15–20 человек. С этого момента можно смело вводить должность продюсера или директора.

Много полезного по управлению можно почерпнуть из киноиндустрии. Молодая компьютерная индустрия развлечений активно использует положительный опыт взрослой киноиндустрии и, возможно, в будущем (чем черт не шутит!) даже поглотит последнюю.

В: Что такое конкурс сценариев?

О: В крупных фирмах, производящих компьютерные игры, существует неписаное правило: сценариев игр должно быть больше, чем выпускаемых фирмой игр. И хотя на разработку сценария, который кладется потом на "полку", расходуются дополнительные средства, фирма окупает эти расходы за счет того, что каждый раз выбирается лучший из сценариев. Конечно, и на основе хорошего сценария можно сделать плохую игру, но значительно труднее сделать хорошую игру на основе посредственного сценария.

В: Можно ли начинать проект, если не готов сценарий?

О: Можно, но будет себе дороже. Строго говоря, создание инструментария будущей игры, разработка технологий или подготовка эскизов может осуществляться до того, как готов сценарий, однако это не приблизит срок выхода вашей будущей игры. Скорее даже наоборот, когда вы наконец "выдавите" из себя полноценный сценарий, окажется, что много сил и времени потрачено вхолостую на ненужные и

второстепенные вещи. Всегда следует иметь в виду, что мода на игровые "хиты" скоротечна и переменчива, и чтобы достичь успеха, нужно уметь выполнять различные части проекта в срок и согласованно.

В: Как подобрать состав группы разработчиков?

О: Вне зависимости от типа игры в состав группы должны быть включены сценаристы, художники, программисты и композиторы. Часть из них будет трудиться на постоянной основе, а некоторые будут привлекаться на определенных этапах.

У художников в современных играх больше всего работы. В первую очередь из-за огромного объема графического материала разработка многих игр затягивается на один-два года. Естественной альтернативой этому является использование натурных съемок ("живое видео") и трехмерное моделирование сцен (в реальном времени или просчитанное заранее). Мы еще поговорим о них в следующем номере, а пока рассмотрим традиционный подход.

При подборе художников следует провести хронометраж затрат на изготовление фоновых картинок, спрайтов, текстур и фликов с тем, чтобы оценить общее время разработки. Кроме того, следует иметь в виду две элементарные вещи: не существует универсальных художников – тот, кто прекрасно рисует природу, не обязательно умеет рисовать человеческую фигуру и, наоборот, подготовка фоновых картинок, анимация спрайтов (кинематика) и проектирование трехмерных сцен (флики) – очень разные направления, которые редко одинаково хорошо удаются одному и тому же человеку.

Если после проведения хронометража оказывается, что на разработку графики какому-либо специалисту требуется очень много времени (более чем полгода), необходимо искать способы распараллеливания. Например, можно поручить художнику рисовать только ключевые кадры анимации или только в контурах, а для остальной работы подыскать помощника.

Программиста следует подбирать в команду на основе анализа его предыдущей работы. Основными критериями при выборе являются:

способность выполнить работу в намеченный срок;

умение быстро исправлять ошибки;

способность работать в команде;

умение четко следовать поставленному заданию.

К сожалению, есть категория программистов, для которых создание работоспособного кода на компьютере, за которым он работает, есть конечная цель. Их логика проста: то, что программа "зависает" на других компьютерах с другими видео- или звуковыми картами, "меня не касаестя, у меня ведь все идет". Если программист не осознает, что конечная цель группы разработчиков и его в том числе – доставить удовольствие каждому пользователю, который купит эту игру, скорее всего ему не место в команде.

Не менее важна для программиста способность совместно работать с другими программистами – этот опыт приходит не сразу, а он чрезвычайно ценен при разработке большого проекта. Само собой разумеется, что подавляющее количество коммерческих проектов в мире ведутся на языке С++ и игровая индустрия здесь не исключение.

Наконец, очень полезно, если даже в небольшой команде есть программист-аналитик или программист-архитектор (программист с большим стажем работы, в задачу которого входит подготовка, корректировка и взаимная увязка заданий для работающих програмистов).

Не менее важно, чтобы рабочая группа состоялась в психологическом плане. В ней должны присутствовать лидер (лучше всего если это руководитель проекта, но не обязательно), генератор идей, скептик, эксперт и достаточное количество "рабочих лошадок". Одно можно сказать точно: в группе не должно быть ни одного ленивого человека.

Схема распределения ролей в группе достаточно очевидна: генератор идей вырабатывает множество предложений, начиная от потенциально гениальных и заканчивая бесполезными, скептик все нещадно ругает, эксперт (который, конечно же, переиграл во все сколько-нибудь известные игры) мгновенно вспоминает, что это уже было там-то и там-то и это очень красиво, ну а за лидером стоит задача взвесить все за и против и принять окончательное решение.

В: Что такое графический интерфейс, эскизная проработка, спецификации и сетевой график?

О: После того, как готов сценарий, пора садиться за планирование процесса создания игры. Сам по себе этот этап многим представляется совершенно рутинным, если игнорировать тот факт, что планирование – это ключ к наиболее эффективной и плодотворной работе над игрой. Конечно, если игра создается одним-двумя человеками, планирование можно свести к минимуму, но таких игр почти не осталось.

Набор документов, которые нужно подготовить, в значительной степени зависит от типа игры, но в общих чертах обычно абсолютно необходимы следующие:

графический интерфейс – это то, как игра будет выглядеть для игрока и способы ее взаимодействия с ним: основные экраны, расположение органов управления, команды меню, окна диалога;

эскизная проработка – это эскизы основных элементов графического интерфейса, основных героев, фоновых картинок или игрового поля;

спецификации – подробное задание для каждого члена рабочей группы;

сетевой график – время выполнения и дата сдачи каждым членом группы своего

этапа вместе с указанием узлов стыковки между ними.

Лучше всего эти документы сразу готовить в электронном виде, так как их придется постоянно корректировать и дополнять по мере продвижения разработки игры.

В: Сколько стоит разработка игры?

О: Пожалуй, в отличие от большинства других направлений компьютерного бизнеса, игры еще иногда создаются молодыми творческими коллективами в порыве энтузиазма. Однако последнее совсем не означает, что разработка игры стоит дешево. Возьмите сетевой график, перемножьте количество человеко-месяцев каждого сотрудника на его предполагаемую зарплату, добавьте стоимость оборудования, аренду офиса и множество других накладных расходов – и получится кругленькая сумма.

Даже если вы решили создать игру в свободное от работы или учебы время, могут потребоваться деньги на аренду компьютеров и дорогостоящего оборудования (сканеров, устройств ввода "живого видео" и т.д.).

Если таких денег нет, то стоит поискать спонсора для игры. Имеет смысл на эту тему разговаривать с известными в российском компьютерном бизнесе фирмами. При этом еще раз скажите себе спасибо, если вы уже подготовили сценарий и другие документы, так как без них никто с вами разговаривать не будет. Еще лучше иметь для этих целей работающую демонстрационную версию игры.

В ближайшие несколько лет данный вид бизнеса еще не станет очень капиталоемким (хотя и стремится к этому). Главная ценность – это талант и творческий потенциал разработчиков, и поэтому он наиболее приемлем для молодых людей творческого плана, начинающих свой путь в бизнесе.

В. Можно ли предугадать успех будущей игры?

О. Можно, если аккуратно выполнить все предыдущие требования. А если серьезно, то предощущение успеха игры – это такая же нематериальная вещь, как и рождение замысла игры: здесь очень многое зависит от интуиции, опыта, знания рынка и других качеств. Часто для оценки потенциального спроса на игру помогают вопросы типа: а я сам купил бы эту игру?.. а мои друзья?.. а моя девушка?..

Александр Округ, директор по развитию фирмы "Никита"
e-mail: alex@newtech.nikita.msk.su

PC Gamegun
American Laser Games

Системные требования:
PC, 486 DX2 66 MHz,
MS DOS 5.0, VESA local bus,
Параллельный и игровой порт

Уже более года пользователи персональных компьютеров, расхваливая универсальность своих машин, с завистью посматривали на "неумную", но отличную по графике игровую машину 3DO. Одной из веских причин для зависти была возможность на 3DO играть с двумя контролпадами и, конечно же, с пистолетом производства American Laser Games. Он, хоть и неприлично рыжий, совсем пластмассовый и легкий, но доставляет такое удовольствие от стрельбы! Играть, конечно, сложнее чем мышью, но интереснее. При этом палишь-то ведь в реальных актеров, снявшихся в видеоигре, целишься, как настоящий герой, крепко стоя на двух ногах и обеими руками наводя "пушку" на очередного негодяя из наркобанды!..

И вот, наконец, на радость всем супер-мужчинам вышел Gamegun для ПК. По дизайну он ничем не отличается от своего близкого родственника для 3DO, но более привередлив в инсталляции и калибровке. Ему обязательно требуется локальная шина VESA, да и ресурсы машины должны быть велики: как минимум 486 DX2 66 MHz, но само собой разумеется Pentium лучше. Калибровку лучше производить при выключенном свете и держать Gamegun строго перпендикулярно монитору. После инсталляции новых игр желательно производить перекалибровку, а подключать пистолет к параллельному и игровому портам при выключенном питании.

В комплект поставки входит CD-ROM с игрой Crime Patrol и демо The Last Bounty Hunter. Все игры American Laser Games поддерживают и мышь, и Gamegun. Среди них такие классические хиты, завоевавшие народную российскую любовь, как Mad Dog, Mad Dog 2, The Lost Gold, Who Shot Johnny Rock?, Space Pirates и Drug Wars. Простые активные боевики, не требующие знания английского языка, изначально ставшие популярными на платформе 3DO, теперь перенесенные практически на все 32-битные платформы: PC, Macintosh, Sony Playstation и Sega Saturn.

Но только для игроков на 3DO и ПК существует такой игрушечный, безопасный и дешевый способ вволю пострелять.

Иван Кондратьев


MENU
SCORE
00000


PLAYER

ИНТЕРВЬЮ

infogrames



Infogrames: Откуда у вас информация об игре Alone in the Dark 3?

Pro: Мы опубликовали в третьем номере гид, так как это очень сложная и вместе с тем весьма популярная игра. Она продается в Москве, как лицензионные, так и китайские копии. Мы пытаемся разными путями добыть информацию об играх, так как наши читатели иногда не располагают хоть какими-нибудь сведениями об играх. Таким образом мы пытаемся найти выход из сложившейся ситуации.

Infogrames: Это то, что мы намерены в первую очередь сделать в России: подготовить печатную продукцию на русском языке о наших играх. Мы надеемся, что печатная продукция поможет вашему покупателю, так как приключенческие игры очень сложны из-за большого количества текста. А затем, надеемся, что количество пиратских копий уменьшится, и сделаем саму игру на русском языке.

Pro: Что вы планируете выпустить для российского рынка? Каковы ваши намерения?

Infogrames: Для нас российский рынок - новый. И мы, конечно, понимаем, что российские покупатели не привыкли покупать оригинальный software, так как пиратские копии намного дешевле. Чтобы приостановить распространение пиратских копий, мы намерены продавать наш software по как можно более низкой цене, включая печатную продукцию на русском языке и русскую коробку. Таким образом российский покупатель заплатит немногим больше, чем за пиратскую копию. Но это будет оригинальный продукт с описанием на русском языке.

Pro: Что означает "низкая цена"?

Infogrames: Цена должна быть 20-25 $ для конечного покупателя. Мы находим данную цену доступной в сравнении с ценой 60-70 $ на оригинальный software. Конечно, пиратские копии в несколько раз дешевле (в 6-7 раз). Но, во-первых, они только на английском языке, во-вторых, плохого качества, и мы уверены, что цена 25 $ - очень хорошая цена при условии хорошей упаковки, печатной продукции на русском языке и уверенности в том, что вы покупаете лицензионный software.

Pro: Расскажите о новых играх.

Infogrames: Prisoner of Ice считается нашим хитом. А также скоро появится Knight's Chase (средневековая adventure) и симуляционная игра A-IV Network$. Все эти три игры, благодаря нашему партнеру компании "БУКА", будут продаваться в России с русскими описаниями. Компания "БУКА" берет на себя издание и распространение игр через дилерскую сеть.

Pro: Когда была создана ваша компания и что она представляет собой сейчас?

Infogrames: Infogrames является одной из старейших компаний-разработчиков и издателей software в






В сентябре Москву посетил вице-президент французской компании Infogrames Патрис Рулье (Patrice Rullier), в беседе с которым мы узнали много интересного о планах этой французской компании в России и спешим порадовать читателей нашего журнала эксклюзивным интервью.

Европе. Нашей компании 12 лет. Президента зовут мистер Брюно Бонель. Он основал компанию с двумя другими людьми 12 лет тому назад. Все начиналось с одной маленькой комнаты, где собирались разработчики игр. Теперь средний возраст сотрудников компании около 29 лет. Это достаточно молодой возраст для сотрудников, принимая во внимание, что в в главном офисе работает 200 человек. Infogrames является не только разработчиком, но и издателем. У нас есть свои собственные разработчики и это отличает нас от других издателей, таких как E.A., Virgin. Ведь они сотрудничают с другими компаниями-разработчиками. Infogrames вынашивает идею, сценарий, музыку, а затем сама издает игру. Infogrames контролирует весь процесс создания игры - от разработки идеи до маркетинга.

Мы разрабатываем и создаем игры для различных форматов, включая Nintendo, Sega, CD-ROM, Sony, 3DO. Основное направление, в котором мы работаем - это приключенческие игры и симуляторы для ПК на CD-ROM, и на картриджах для Nintendo и Sega. Мы разрабатываем игры и комиксы для детей, такие как Asterix, The Smurfs, герои которых хорошо известны в Европе не только детям, но и их родителям. На 3DO мы издаем те же игры, что и на CD-ROM, используя при этом технологии этой системы. На 3 DO, Sony и Saturn мы издали серию Alone in the Dark1 и 2 и считаем, что эта игра удачно сочетается с этими платформами. Во Франции мы работаем с компаниями-издателями и, как уже говорилось, мы намерены тесно сотрудничать с российскими компаниями, в том числе и с российскими изданиями, и мы готовы постоянно давать опережающую информацию об Infogrames, о наших будущих играх, чтобы российский читатель получал информацию из первых рук одновременно с читателями в Англии или в Америке. Сейчас Infogrames создает собственную сервисную систему во Франции, возможно это будет в Германии и в России, чтобы стать конкурентом Microsoft.

Pro: Какие игры вы издаете для Sony PSX?

Infogrames: Для Sony Playstation у нас есть пока 2 игры: Chaos Control и Alone in the Dark2. Думаем, что эти игры будут выпущены в октябре.

Pro: Успешно ли вы работаете на французском рынке? И что представляет собой европейский рынок видеоигр?

Infogrames: Я думаю, мы достаточно хорошо изучили французский рынок. Немецкий рынок считается крупнейшим в Европе рынком видеоигр. У нас есть офис в Германии, и наш бизнес на немецком рынке достаточно успешен. Я думаю, что бизнес компьютерных игр в Европе стабилизировался. Amiga уже не конкурирует ни с одним форматом и закончила свое существование. Также рынок 8-битных игр в Европе практически не существует. 16-битный рынок стабилизировался и Game boy пока еще прочно стоит на ногах.

Pro: Как вы считаете, в следующем году 16-битный игровой рынок умрет или нет?

Infogrames: Я считаю, что еще один год этот рынок будет существовать. Рынок видеоигр - это рынок хитов. Только очень удачные игры пользуются огромным спросом. Остальные просто исчезают. Картриджей The Smurfs для Nintendo в Германии было продано более 49.000 штук и 20.000 для MegaDrive. Наша политика на рынке видеоигр основывается на двух положениях: первое - очень хорошая игра, второе - удачный маркетинг.

Для продвижения продукции на рынке мы проводим рекламную компанию в журналах, готовим различные рекламные материалы, постеры, плакаты. Мы считаем, что все зависит от маркетинга. Хорошая игра при плохом маркетинге не продержится долго на рынке.

Pro: Однако, Greg Baverstock из компании Virgin считает 16-битный рынок неперспективным.

Infogrames: Потому что Virgin работает по американским лицензиям, во-первых, и, во-вторых, они потеряли Disney. Компания Walt Disney работает сейчас напрямую с европейскими компаниями и выпускает игры с популярными героями мультфильмов. Infogrames работает с европейскими героями и по европейским лицензиям. Я не верю, что 16-битный рынок мертв. Для плохих игр он, конечно же, мертв, но классные игры существуют и будут существовать хотя бы до конца 1996 года.

Pro: Возможно спрогнозировать следующую ситуацию. В США приставка Sony Playstation (32-bit) ожидается к выходу на рынок по розничной цене 299$. Соответственно, цена на Panasonic 3DO (32-bit) падает, и MegaDrive (16-bit) будет стоить столько же, сколько и Panasonic. Что вы думаете по этому поводу?

Infogrames: Я ничего не могу сказать по поводу 3DO. Так как на рынке ходят слухи, что 3DO продадут права и технологию M2 (нового процессора) компании Sega. Я затрудняюсь сказать что-либо конкретное по этому поводу, но я слышал, что очень многие компании прекратили разработку игр для 3DO. Уверен, что на выставке ECTS в Лондоне мы узнаем много о 3DO и Sega, но я знаю, что эта технология M2 - уникальна.

Pro: Но Sega на данный момент поддерживает 7 форматов. Достаточно ли у нее сил, чтобы поддержать 3DO?

Infogrames: Если быть откровенным, я не знаю. Ситуация такова, что в некоторых странах Sega очень сильна, в некоторых наоборот. Sega очень популярна в Англии, но очень слаба в Германии. Что касается Nintendo - английский рынок очень прочный. А в Германии Nintendo закрыла представительство. Goldstar месяц назад представила на немецком рынке формат 3DO. Но во Франции не было представления 3DO. Очень трудно что-либо предсказать, потому что региональные отделения компаний ведут разную политику в разных странах. Мы пытаемся поддерживать все форматы, или хотя бы те, которые пользуются спросом у покупателей.

Pro: Каковы ваши будущие проекты и сколько новых игр сейчас одновременно разрабатывается?

Infogrames: На разных стадиях разработки находятся 10 игр для CD-ROM, среди которых 4 игрушки и 6 образовательных программ. Разработка новых проектов занимает достаточно много времени, например, на одну игру требуется от 9 до 15 месяцев.



Все эти 10 игр выйдут на 8 языках (кроме европейских еще японский и китайский). Для Nintendo и Sega у нас тоже есть 3 проекта, один из которых Tin-Tin. Что касается приключенческих детских игр, то у нас есть Paperbit для детей среднего возраста. Для самых маленьких - The Smurfs на CD-ROM, а также образовательные игры. Мы собираемся выпустить научную энциклопедию для Европы, включая Россию (для PC и Mac).

Pro: То есть вы отходите от разработки adventure и стараетесь расширить круг своих клиентов?

Infogrames: Наша компания известна благодаря серии Alone in the Dark, как разработчик и создатель приключенческих игр, но мы также разрабатываем различные образовательные игры, например, A-IV Network$, являющийся экономическим симулятором. То есть мы максимально хотим удовлетворить спрос покупателей и работаем в различных направлениях, на различных форматах. Наши игры рассчитаны на разный возраст, от 6 до 30 лет и старше. Я думаю, что A-IV Network$ будет популярна среди русских, так как она обучает менеджменту: как делать деньги. Это очень капиталистическая игра, и основана на реальных событиях.

Pro: У французского рынка есть какая-то специфика?

Infogrames: Французский рынок такой же, как и все европейские рынки. Игра Alone in the Dark 3 на CD-ROM пользовалась огромным спросом, во Франции очень популярны приключенческие игры. Little Big Adventure тоже была очень популярна в этом году (разработана Adeline Software). Кстати, эта игра создана программистами, которые до этого работали в Infogrames. Мы сотрудничали с Delphine Software, когда разрабатывали Alone in the Dark. Теперь E.A. издает их игру Fade to Black чем-то похожую на Alone. Игры E.A. очень популярны во Франции. На французском языке также издает игры Virgin.

Pro: Кроме Delphine Software с кем еще существует обмен кадрами? Вы упомянули, что разработчики Little Big Adventure работали в Infogrames. У вас не существует строгих контрактов?

Infogrames: Они работали в Infogrames, а затем ушли из компании и основали свою. Infogrames гордится прочными традициями в создании приключенческих игр. В нашей компании работают очень талантливые программисты, и не только французы. У нас есть пять офисов. Главный находится во Франции, есть еще офис в Англии, в Германии, в США, в Санта-Монике.

Pro: Работаете ли вы с русскими разработчиками?

Infogrames: Пока нет. Может быть в будущем мы будем работать с русскими программистами.

Pro: Сколько вам стоила разработка Alone in the Dark?

Infogrames: Я не знаю, так как игра была разработана давно, и успешно продается на всех форматах. Что касается Prisoner of Ice, то разработка стоила 1-1,2 млн.$. Вы можете посчитать, какое количество этой игры мы должны продать, чтобы иметь прибыль. Кроме того Prisoner of Ice была выпущена на 6 месяцев позже, чем планировалось, так как люди, тестировавшие игру не были удовлетворены ее качеством, и нам пришлось разрабатывать игру вторично. Я думаю, что разработка Wing Commander3 стоила порядка 3 млн.$. Конечно, эта игра стала суперхитом и была продана в большом количестве, но в любом случае, даже если вы тратите на игру 1 млн.$ - вы рискуете не вернуть эти деньги.
Еще один момент. Многие компании имеют прекрасные разработки, графику, но не всем компаниям удается сделать отличную игру, именно то, что хотят покупатели. То есть, если человек покупает пиратскую копию на CD-ROM или на дискетах, то он, наверняка, хочет посмотреть картинки и, если игра не понравится, забыть про нее. Но если человек покупает оригинал по полной стоимости, он должен быть уверен, что окупит свои затраты. Для Prisoner of Ice мы разработали собственную технологию, а машины, на которых мы работаем, такие же, что и у других компаний. Мы сами записали все движения для этой игры (более 50.000 движений).Мы создаем игры, которые включают в себя элементы интерактивного кино и компьютерных игр. Например, игра Marco Polo содержит в себе видеовставки, это очень хорошая игра для рынка, но технология Prisoner of Ice отличается от технологии Marco Polo, так как мы использовали технологию motion capture.

Pro: Какие новые технологии вы используете в Knight's Chase?

Infogrames: Основной engine из Alone in the Dark, в которой был просто полигон, но в Prisoner of Ice мы добавили новые элементы, включающие световые эффекты, а в этой средневековой adventure еще и морф, т.е. персонажи теперь гладкие, а не угловатые. В свое время Infogrames в Alone in the Dark разработала абсолютно новую технологию, и мы думаем, что разрабатывая новые и новые технологии мы можем противостоять нашим конкурентам.

Pro: А вы сами играете в компьютерные игры?

Infogrames: Только тогда, когда у меня есть время, но работа отнимает много времени. Мы пытаемся найти время для игры, но это очень трудно сделать.

Pro: Вы купили компанию Philips?

Infogrames: Нет, мы не покупали Philips. Однако, 50 % акций принадлежит компании Infogrames, 20% акций - на рынке и 20% принадлежит Philips. Компания Philips финансирует и поддерживает некоторые игры как сопродюсеры. Основное направление Philips - CD-i, а основное направление Infogrames - CD-ROM. Мы не покупаем игры у Philips.

Pro: А вы сами публикуете hints book для ваших игр?

Infogrames: Мы издавали печатную продукцию для Alone in the Dark2 и 3 на английском языке. Но обычно мы находим партнеров, которые будут заниматься изданием печатной продукции для наших игр. Я думаю, это не наш






бизнес. В США мы работали с издательской компанией Prisma, которой мы предоставляли материалы.

Pro: На российском рынке есть фирмы, которые создают собственные игры. Если они хотят издавать свои игры на Западе, с какой главной проблемой они столкнутся? Что лучше: обращаться к зарубежным издателям или пытаться найти российских издателей?

Infogrames: Каким образом российские создатели игр могут обратиться к зарубежным партнерам? Одна из главных проблем - найти правильного партнера. Так как существуют различные направления игровой индустрии: образовательные, развлекательные. И все зависит от того, найдете ли вы правильного партнера в той области, в которой вы работаете. Очень многие издатели работают только в одном направлении. E.A. может оказаться неудачным партнером в одном из направлений. Иногда выгоднее для российских разработчиков работать с европейскими издателями, а иногда с американскими или японскими.

Мы издаем по всей Европе продукцию американской компании Multimedia Language System, так как эта продукция, обучающая иностранным языкам, считается лучшей в Европе на данный момент на CD-ROM. Но мы не уверены, что будет столь же успешным издание другой игры из этой группы. Главная задача - выбрать правильного партнера, и здесь играют роль и деньги, и язык, и личные отношения.

Pro: Существует ли в Европе рынок, где разработчики показывают свою продукцию, а издатели выбирают партнеров для работы?

Infogrames: Да. Milia в Каннах - очень хороший рынок. Это такое классное шоу, проходящее в январе, где издатели заключают контракты с разработчиками. На этом шоу компании выставляют свою продукцию. Это относительно новая выставка, в январе 1995 была вторая по счету. Конечно, ECTS в Лондоне тоже хороший рынок, но Milia - лучшее место, где можно найти хорошего издателя.

Pro: Вы используете это шоу для того, чтобы выбрать правильного партнера?

Infogrames: Мы были там только один раз, но если вы знаете каких-нибудь российских разработчиков, вы можете отправить нам факс, и мы договоримся с ними о встрече в Milia.



Топ игр для ПК

Mech Warrior 2 In-house/Activision
Terminal Velocity 3D Realms
Full Throttle LucasArts
Slipstream 5000 Software Refinery/Gremlin Interactive
Jagged Alliance Sir-Tech
Hi-Octane Bullfrog/Electronic Arts
X-COM 2 MicroProse
Prisoner of Ice Infogrames
Simon the Sorcerer 2 Simon Woodroffe/Adventuresoft
Cyberia Interplay

Топ игр для Мака

Dark Forces LucasArts
Marathon Bungie Software
SimCity 2000 Maxis
Dark Seed Cyberdreams
Myst Broderbund Software

Топ edutainment для ПК

Disney's Animated StoryBook: The Lion King	Disney Interactive
The Aladdin Activity Center	Disney Interactive
Where in the World is Carmen Sandiego?	Broderbund Software
Mavis Beacon Teaches Typing	Mindscape
Oregon Trail II	MECC
Reader Rabbit 1 Deluxe	The Learning Company
The Oregon Trail	MECC
Math Blaster: In Search of Spot	Davidson
3 Ft. 6 Pak	[illegible]
Magic School Bus Explores the Human Body	Microsoft

ПОДПИСКА НА ИЗДАНИЯ

МИР ПК стоимость годовой подписки на 12 номеров, начиная с любого номера 1996 года **150.000 р.**

СЕТИ стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера 1996 года **120.000 р.**

PRO ИГРЫ стоимость годовой подписки на 10 номеров, начиная с любого номера 1996 года **100.000 р.**

При подписке на 3 издания подписчику предоставляется скидка 30%
Скидки действуют только на территории России

Суммарная стоимость подписки на три издания
267.000 р.

Пожалуйста, заполните отрезную карточку, зачеркните квадраты, соответствующие изданиям, на которые Вы хотите подписаться, укажите год и номер издания, начиная с которого Вы хотите получать отмеченные издания, и вышлите карточку по адресу: **Россия 129223 Москва, Проспект Мира, Всероссийский Выставочный Центр, ПОК, ООО "АНТОНЮК–Консалтинг"** вместе с копией документа об оплате (квитанция почтового перевода или платежное поручение с отметкой банка). Оплата подписки производится почтовым переводом в рублях на **р/с № 5467405 в отделении Мосбизнесбанка при ВВЦ, МФО 201285.** Иногородние подписчики дополнительно указывают **кор. счет 474161400 РКЦ ГУ ЦБ РФ г.Москвы, МФО 201791,**

ОТРЕЗНАЯ КАРТОЧКА

P 4'95 ПОДПИСКА

Пожалуйста, заполните печатными буквами:

Ф.И.О. (полностью)____________________

ФИРМА____________________

ДОЛЖНОСТЬ____________________

АДРЕС (страна, индекс, нас. пункт, область, улица, дом/корп./кв.)____________________

____

ТЕЛЕФОН (______)____________ ФАКС (______)____________

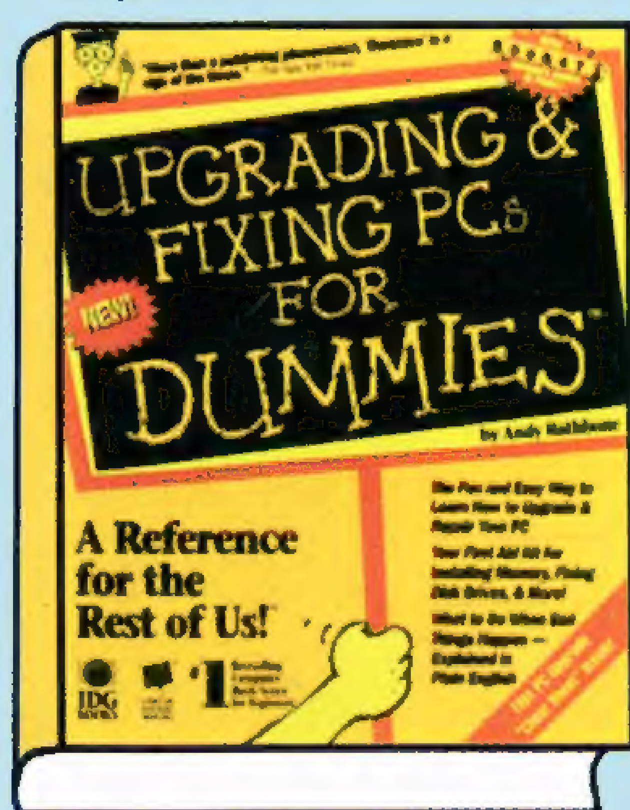
Являюсь подписчиком с 19____ года

МИР ПК ☐ с 96 № ☐ **СЕТИ** ☐ с 96 № ☐

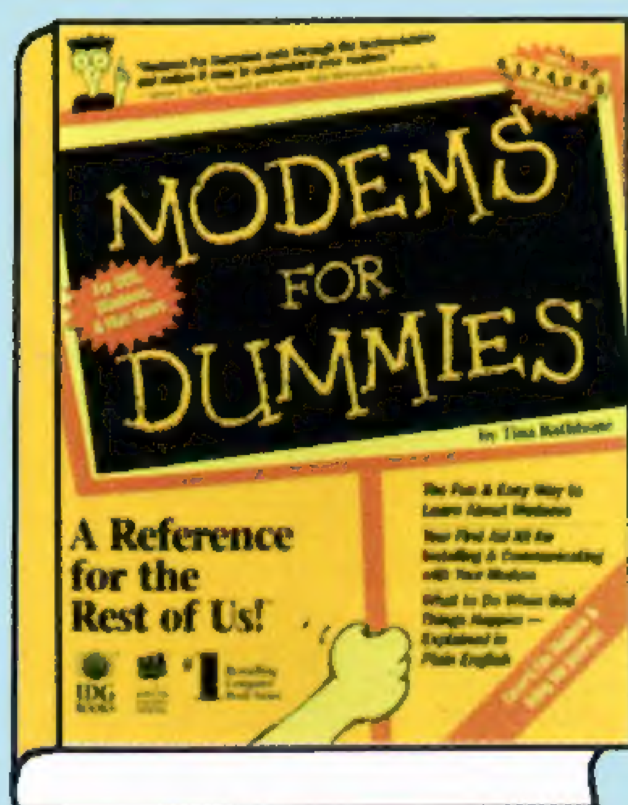
PRO ИГРЫ ☐ с 96 № ☐

Читайте 15 интересных изданий для компьютеров в 1995 году

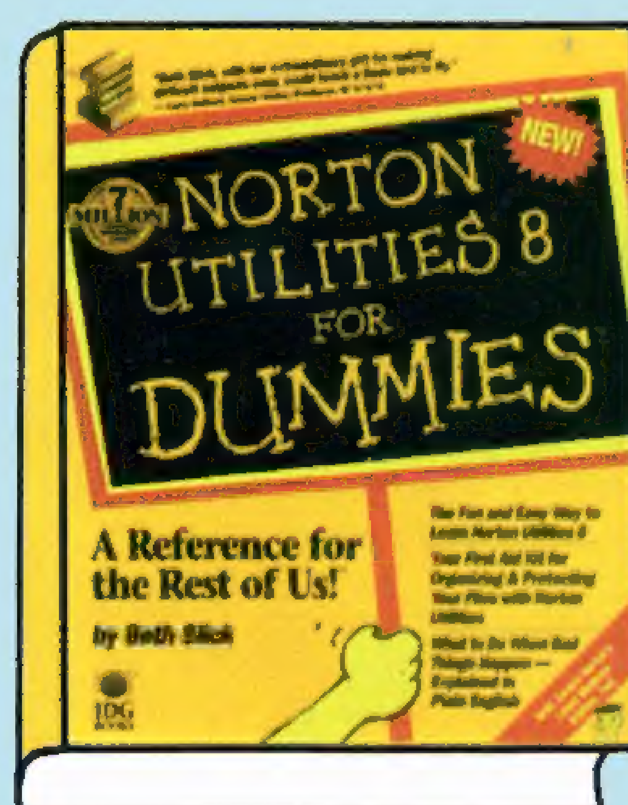
Энди Ратбон
"Модернизация ПК для "Чайников"



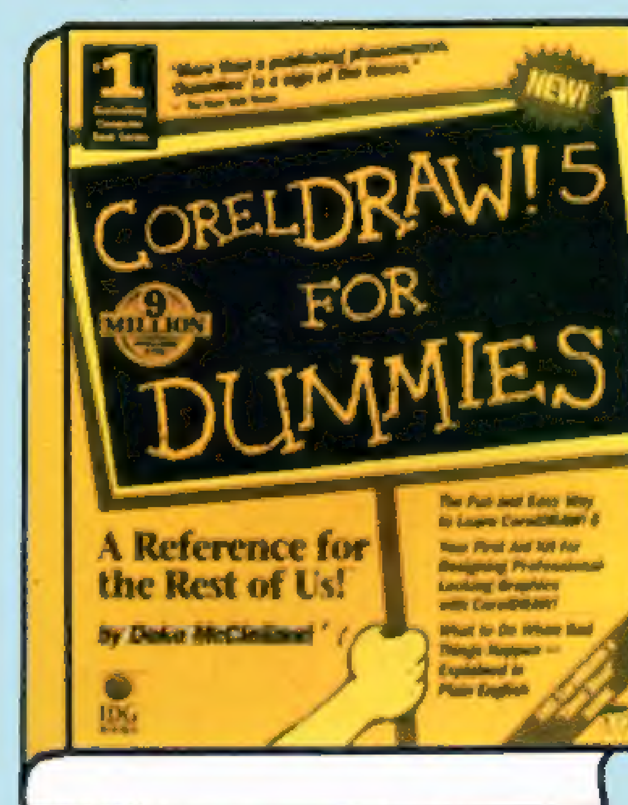
Тина Ратбон
"Модемы для "Чайников"



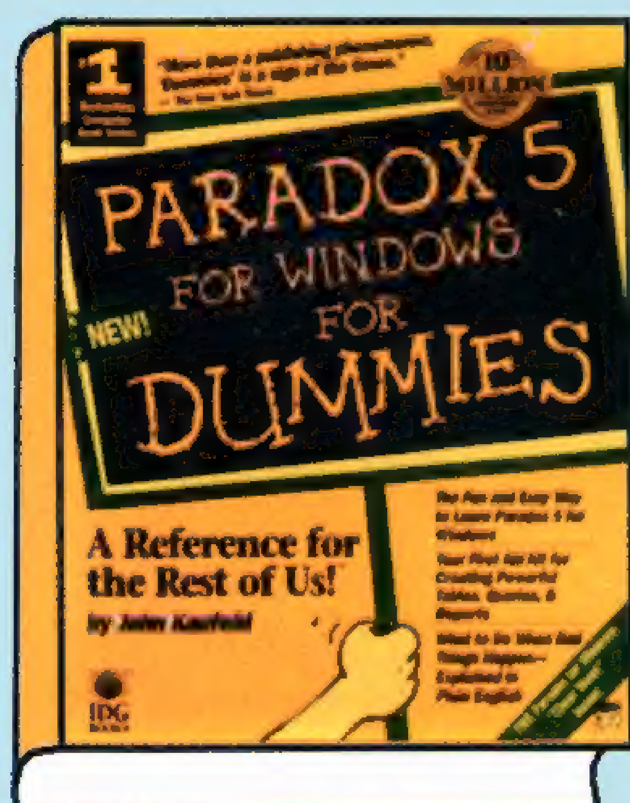
Бет Слик
"Norton Utilities 8 для "Чайников"



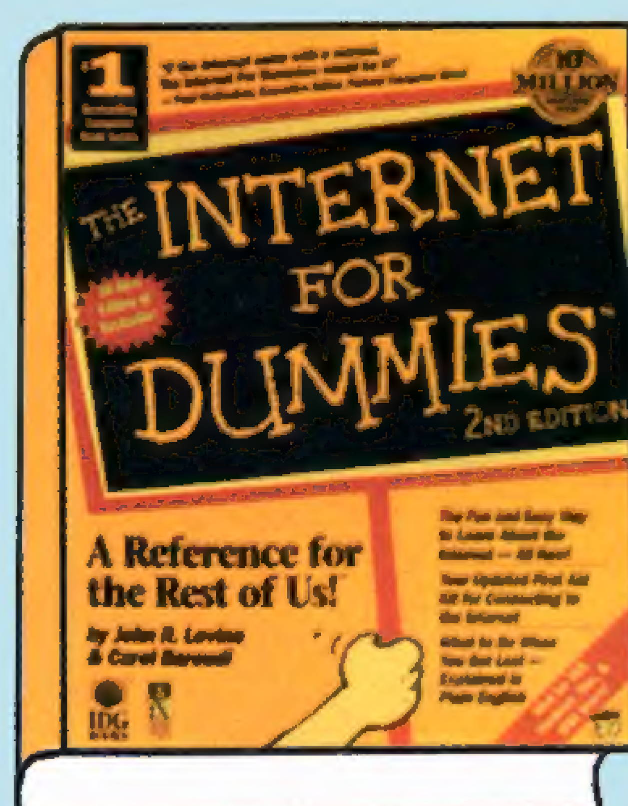
Дик МакКлелланд
"Corel Draw! 5 для "Чайников"



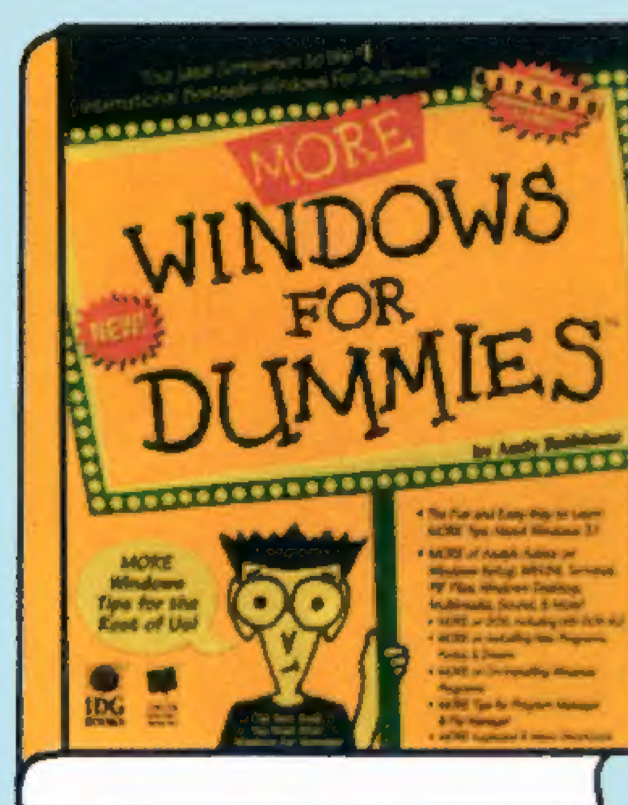
Джон Кофельд
"Paradox 5 for Windows для "Чайников"



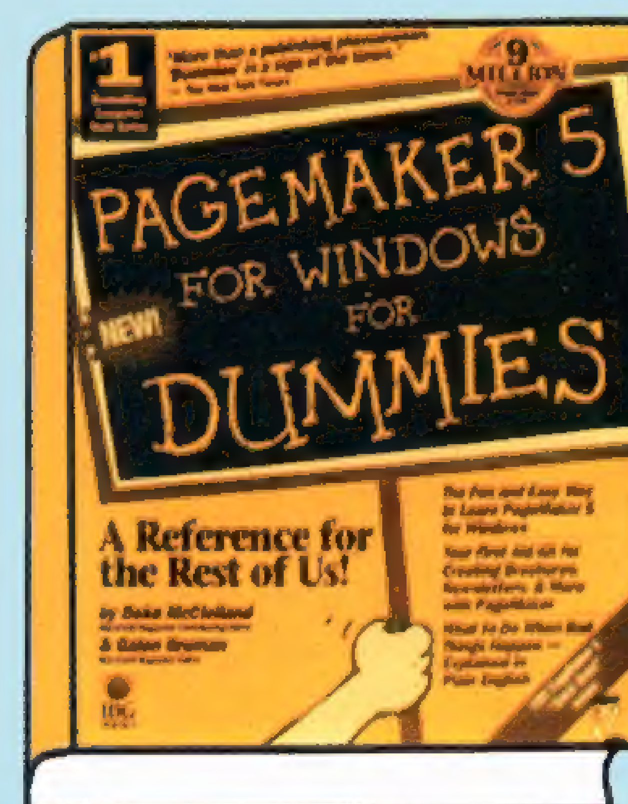
Джон Р. Левин, Кэрол Бароуди
"INTERNET для "Чайников"



Энди Ратбон
"Еще Windows для "Чайников"



Дик МакКлелланд, Гейлен Груман
"PageMaker 5 для "Чайников"



За информацией обращайтесь:
АНТОНЮК-Консалтинг Лтд.
Россия, 129223, Москва, пр-т Мира, ВВЦ,
тел.: (095) 216-15-30, факс: (095) 216-83-56

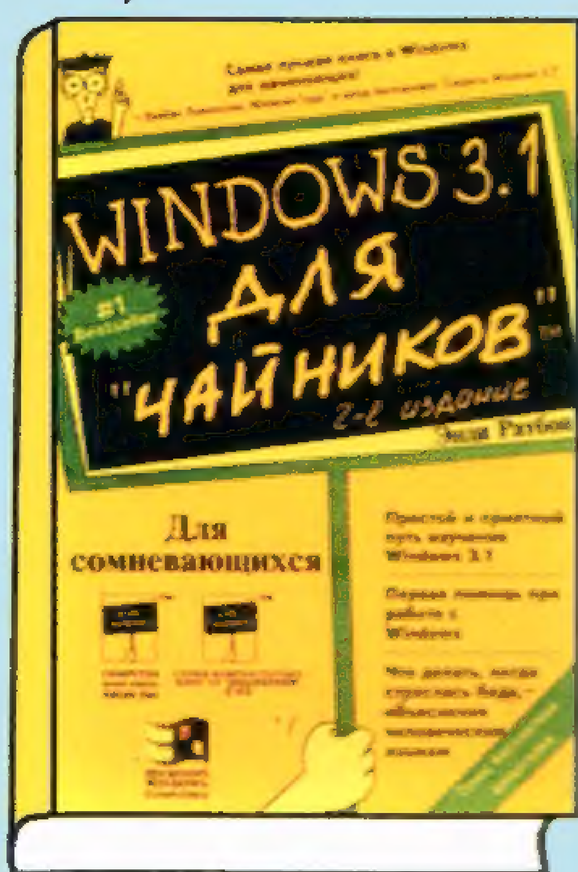





Грег Харвей
"Excel 5.0 для "Чайников"



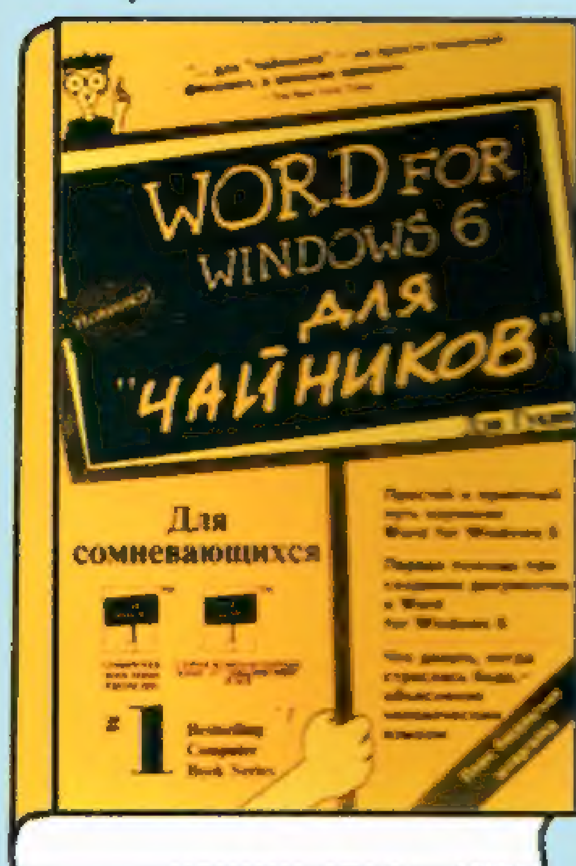
Энди Ратбон
"Windows 3.1 для "Чайников"



Дэн Гукин, Энди Ратбон
"ПК для "Чайников"



Дэн Гукин
"Word for Windows 6 для "Чайников"



Брайан Ливингстон
"Секреты Windows 3.1"



Джон М. Гудмэн
"Секреты Жесткого Диска"



Джон Кофельд
"Fox Pro 2.6 для "Чайников"

